テイルズ オブ エクシリア パーフェクトガイド

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

ごく平凡な医学生の少年と、

人と精霊をめぐる物語が

静かにその幕を開ける――――。

精霊の主マクスウェルを名乗る女性。

ふたりの出会いをきっかけに、

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

CONTENTS

System システム 5

- 基礎知識 6
- 成長と強化 12
- 戦闘の知識 16
- 戦闘アクション 22
- 計算式 30
- キャラクター&術・技 32
  - ジュード・マティス 34
  - ミラ=マクスウェル 46
  - アルヴィン 58
  - エリーゼ・ルタス 70
  - ローエン・J・イルベルト 78
  - レイア・ロランド 86
  - 共鳴術技 94
  - スキル 108
- やり込み要素 114

Scenario シナリオ 117

- ワールドマップ 118
- マップのつながり 120
- シナリオインデックス 122
- 攻略ページの見方 124
- 第1部
  - リーゼ・マクシアを知る者 126
- 第2部
  - リーゼ・マクシアを行く者 186
- 第3部
  - リーゼ・マクシアの秘に触れし者 224
- 第4部
  - 揺るぎなき信念で挑む者
  - 揺るぎなき信念を貫く者 250

Sub Event サブイベント 293

- サブイベント攻略 294
- 闘技場攻略 336
- 称号攻略 342

Data データ 355

- モンスターデータ 356
- アイテムデータ 390
- ショップデータ 430
- チャットデータ 440
- 勝利セリフデータ 462
- 衣装&DLCアタッチメント 474

Extra エクストラ 487

- 図説「リーゼ・マクシア」考 488
  - 精霊とリーゼ・マクシア 488
  - 精霊と精霊術 490
  - リーゼ・マクシアの国々と文化 492
  - リーゼ・マクシアをめぐる攻防 496
- 人物読解 502
  - ジュード・マティス 502
  - ミラ=マクスウェル 512
  - アルヴィン 522
  - エリーゼ・ルタス/ティポ 532
  - ローエン・J・イルベルト 544
  - レイア・ロランド 554
  - ガイアス 564
  - ウィンガル 570
  - プレザ 574
  - ジャオ 578
  - アグリア 582
  - ミュゼ 586
  - イバル 590
  - ナハティガル・I・ファン 594
  - ジランド 595
  - マクスウェル 596
  - セルシウス/ヴォルト 597
  - イフリート/ウンディーネ 598
  - ノーム/シルフ 599
  - クレイン&ドロッセル 600
  - サブキャラクター設定画 601
  - 『テイルズ オブ モバイル』配信イラスト 605
- 人名・用語辞典 606

【本書で使用するアイコンの意味】

- M01：ジュード編　M01：ミラ編
- M01：ジュード編・ミラ編共通……メインシナリオの番号（イベントリストに準拠）
- ❶……メインシナリオのチャプター
- ①……サブイベントのチャプター
- S001……サブイベントの番号（開始できる順番）
- C001……チャットの番号（チャットリストに準拠）
- □……ジュード編チェック欄（☒は発生または出現しないことを示す）
- □……ミラ編チェック欄（☒は発生または出現しないことを示す）

System
システム

TALES
OF
XILLIA
PERFECT
GUIDE

基礎知識

まず最初にリーゼ・マクシアでの冒険を進めるために知っておくべきゲームシステムについて解説する。基本的な事柄をしっかり理解しておこう。

主人公の選択

本作にはジュードとミラという物語の中心人物がふたりいて、ゲーム開始時にどちらを主人公にするかを選ぶ。どちらを選択しても物語の大筋は変化しないが、ジュードとミラが別行動を取るイベントでは、それぞれの視点で物語が展開され、進行ルートも異なる。これに加え、それぞれの主人公限定のサブイベントやチャット（→P10）も存在する。また、戦闘時のBGMが変化し、メニュー画面の色はジュード編が青、ミラ編は赤を基調としたものになる。

ゲームの途中で主人公を変更することはできない。一度クリアしてから、もう一方をプレイすると物語の全貌が見えてくる。

冒険の舞台

主人公たちが巡るエリアは、タウン、ダンジョン、フィールドの3つのロケーションに分類される。物語は基本的に、タウンで準備を整え、フィールドを移動しダンジョンへ向かう、といった流れで進行することが多い。複雑な構造をしている場所もあるので、探索するときは画面左上に表示されるミニマップや、■ボタンで表示できるロケーションマップを活用し、地形や敵シンボル（→P16）、ショップ（→P8）の位置を確認しよう。発見した宝箱やランダムトレジャー（→P7）の場所もマップに登録される。

マップの種類

タウン	人々が暮らす街や村のほか、連絡船に乗れる海停がある。人から話を聞いたり、武器屋や宿屋などのショップを利用して冒険の準備を整えられる。
ダンジョン	峡谷や要塞といった、人々の生活地域から離れた場所にあるロケーション。多くの敵が生息し、最深部まで進行するとボスと戦闘になることもある。
フィールド	街道や洞窟など、おもにタウンとダンジョンを結んでいるロケーション。ダンジョンと同様に敵が出現し、道中に落ちているアイテムを入手できる。

ワールドマップ

物語を進めて「ワールドマップ」という貴重品を入手すると、いままで訪れたことのある場所へ瞬時に移動できるようになる。使用したいときはR3を押してワールドマップを表示し、移動したい場所を選択すればいい。ただし、物語の進行状況によって特定の場所へ移動できなくなることもあり、その場合、地名が灰色で表示される。サブイベントを進行させる際など、遠く離れた場所へ移動するときにも非常に便利だ。詳しくは118ページを見てほしい。

ロケーションの種類はアイコンの色でも判別でき、黄色がタウン、青が海停、赤がダンジョン、緑がフィールドとなる。

マップアクション

マップ上には高い段差や細い道など、特定の操作をすることで登ったり、しゃがんで通り抜けられる場所がある。そういった場所ではキャラクターの頭上に、押すボタンと行なえるアクションがいっしょに表示される。いずれの行動も該当する場所に接近しないとアクションを実行できないので、登れそうな場所や通れそうな道を発見したら近づいて確認するといい。また、一部のロケーションには箱状の動かせる物体がある。これを利用して進行ルートを切り開いたり、さらに高い場所へ移動することも可能だ。

はしごなどにつかまっているときは敵に接触されても戦闘にならないので、戦闘を避けたい場合に利用できる。

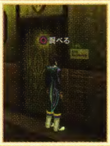
マップ上でできること

話す

頭上に吹き出しが表示されている人物の近くで◎ボタンを押すと話しかけられる。一度話しかけた人物は、吹き出しのアイコンが暗くなる。!のアイコンが表示されている場合、話しかけるとイベントが進行することがある。

話かけられる人物の頭上に表示されるアイコンの種類

- まだ会話していない人物に表示
- 会話済みの人物に表示
- メインシナリオやサブイベントの進行に関わる人物に表示

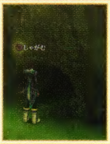


調べる

◎ボタンを押すと、設置されているものや落ちているものを調べられる。看板の前で◎ボタンを押せば、書いてある内容を確認可能。また、各マップに落ちている探索袋や宝箱などを調べればアイテムを入手できる。

登る／飛び降りる

◎ボタンで段差やはしごを登ったり、崖から飛び降りられる。段差は◎ボタンを押すだけで登れるが、はしごは◎ボタンを押したあと、左スティック⬆で登ろう。はしごの途中で⊗ボタンを押すと、その位置から飛び降りる。



しゃがむ

細い通路や穴の前で◎ボタンを押すと、しゃがんだ状態で奥へと移動できる。進入すれば画面が主観視点になり、左スティックの操作でキャラクターが奥や手前に移動する。通路の奥には探索袋や宝箱があることが多い。

つかむ

ダンジョンに設置された動かせる箱の正面で⊗ボタンを押すとつかむことができ、つかんだ状態で左スティックを倒すと、箱を押し引きして動かせる。また、動かせないものも含めて◎ボタンを押すことで箱に登れる。

マップ上の配置物

宝箱

多くがダンジョンやフィールドにあり、調べるとアイテムを入手できる。手に入るアイテムは決まっていて、一度中身を入手すると空になる。下記の探索袋や探索ポイントよりも、貴重なアイテムを入手できることが多い。

探索袋

ダンジョンやフィールドの各所にあり、調べると素材やガルドなどを入手できる。別のマップに移動したあとに訪れると再出現するため、素材集めに利用できる。下記の探索ポイントと合わせてランダムトレジャーと呼ぶ。

探索ポイント

各マップのさまざまな場所にある光っているポイント。調べると素材やガルドが手に入り、探索袋と同様、マップを切り替えれば再出現する。一度調べたポイントはミニマップに表示されるので、何度も調べて素材を集めたい。

アイフリードの秘宝

世界各地に隠された秘宝で、全部で61個が存在。調べるとキャラクターの見た目を変えるアタッチメント（→P114）、スキル（→P13）や術・技を習得する貴重品などが手に入る。見つけにくい場所にあることが多い。

記憶陣

これに触れた状態で◎ボタンを押すかメニュー画面のシステムからセーブを選択すると、データを保存できる。また、接触時にすべての状態異常が回復するほか、HPが最大値の50%未満のキャラクターは50%まで回復する。

ショップ

ほとんどのタウンにあるショップでは、アイテムを売買したり、宿屋に宿泊することでHPやTPを回復したりできる。ショップには下表の7種類があり、売っているものが異なるが、アイテムの売却は宿屋以外ならどのショップでも可能だ。また、どのマップでも商品の品揃えは共通なので、ショップを利用したいときはワールドマップからガリー間道のハミル側入口に飛ぶのがオススメ。目の前に行商人がいて、すぐにすべてのショップを利用できるのだ。

フィールドやダンジョンにあるショップは、多くの機能を備えた雑貨屋である場合が多く、アイテムの補充に役立つ。

ショップの種類

ショップ	内容
道具屋	移動中や戦闘中に使える道具を販売している。ショップレベルが上昇すると、キャラクターのステータスを上昇させる道具も入荷される
武器屋	武器を販売している。武器を装備することで、キャラクターの攻撃力を大きく上昇させることが可能
防具屋	頭防具と体防具を販売している。防具を装備したキャラクターの防御力を大きく上昇させることが可能
装飾品屋	装飾品を販売している。装飾品の装備で特定のステータスを上昇させたり、特殊な効果が得られる
料理屋	戦闘前に食べておくことで、戦闘中や戦闘終了時にさまざまな効果を発揮する料理を販売している
雑貨屋	道具屋、武器屋、防具屋、装飾品屋、料理屋を利用できるショップ。場所によっては道具屋がない、など一部が利用できない場合もある
宿屋	宿泊することでHP、TP、状態異常を全回復できる。宿泊費は場所によって異なる

ショップビルド

宿屋以外のショップにはレベルがあり、ショップに素材を納品したり、ガルドを入金することでポイントがたまって、ショップレベルが上昇する（上限はLv.100）。ショップレベルが上がると新商品が入荷されたり、販売価格が値引きされるため、早めにレベルを上げていきたい。ポイントをためる手段のうち、メインとなるのが素材納品だが、ボーナス素材を納品するとポイントが2倍、もしくは3倍になる。下に記載したボーナス素材の決まる仕組みを理解し、なるべく3倍のボーナス素材を投入していこう。

7つの系統がある素材のうち、不思議系を除いたなかからいずれかの系統がランダムでボーナス素材に選ばれる。

ボーナス素材の決まる仕組み

- 戦闘するたびにボーナス素材が変化する判定が行なわれる。変化する確率は1戦闘目で1%、以降1戦闘ごとに2%ずつ増加する
- 戦闘を行なわなくても、最後にボーナス素材が切り替わったタイミングから1時間経過すると自動的に変化する
- 時間経過によるボーナス素材変化のカウントは、戦闘によるボーナス素材変化が発生するとリセットされる
- 時間経過、もしくは戦闘による変化のいずれかが発生した場合、次回の戦闘でのボーナス素材変化確率は1%に戻る
- 各ショップに設定されるボーナス素材、設定された素材の倍率(2倍か3倍か)はランダムで決定される

ショップビルドポイントの算出方法

方法	内容
素材納品	素材ごとに決められたポイントが加算。ボーナス素材に設定されていた場合、表示された倍率が乗算される
ガルド入金	10ガルドにつき1ポイントが加算される
買い物	消費したガルドの5%が、買い物をしたショップのポイントとして加算される

アイテム

アイテムは、おもにショップから購入したり、宝箱や探索ポイントなどを調べることで入手できる。全部で700種類以上のアイテムが存在するが、すべて下表のいずれかに分類可能。カテゴリごとの特徴と使い方を把握しておこう。とくに道具は移動中や戦闘中、状況に応じて任意に使うものなので、効果をチェックしておき有効に活用したい。また、カテゴリごとに所持できる最大数が決まっているので、アイテムを持ちきれなくなるまえに使用するか、売却してガルドに変えるといい。

アイテムの種類

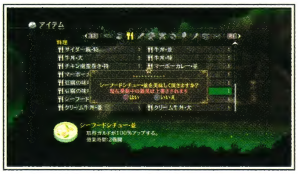
カテゴリ	最大所持数	おもな用途	データ
道具	15 ※1	移動中や戦闘中に使用し、HPやTP、状態異常の回復、キャラクターのステータス上昇などの効果を得る	P396
料理	1	メニュー画面で使用することで、戦闘中や戦闘終了時にさまざまな効果が得られる	P398
武器	15	装備することでキャラクターの物攻や魔攻(→P12)を上昇させる。それぞれのキャラクターに専用の武器が用意されており、その系統に属するもの以外は装備できない	P400
頭防具	15	頭に装備することで、キャラクターの物防や魔防(→P12)を上昇させる。キャラクターによって装備できるものが異なるが、武器とは違い、複数のキャラクターが装備できるものもある	P406
体防具	15	体に装備することで、キャラクターの物防や魔防を上昇させる。頭防具と同様、キャラクターによって装備できるものが異なり、複数のキャラクターが装備できるものもある	P410
装飾品	15	装備することで、状態異常の防止や各種ステータスの上昇、獲得経験値やガルドの増加といった、さまざまな効果を得られる。装備キャラクターに制限はなく、すべての装飾品を全キャラクターが装備可能	P414
ビジュアル	1	装備することでキャラクターの外見が変化する。全員が装備できるアタッチメントと、キャラクター専用の衣装と髪型からなるパーソナルがある。なお、装備することで能力は変化しない	P419
素材	99	ショップに納品することでショップビルドポイントをためられ、ショップレベルを上昇させる。売却してガルドにすることも可能なほか、特定のサブイベントで必要になることもある	P423
貴重品	※2	ストーリーの進行上必要になったり、術・技やスキルを習得できるもの。所持しているだけで効果を発揮し、任意に使用することはできない。イベントで入手することが多く、売却はできない	P427
DLC ※3	1	PlayStation®Storeで購入したダウンロードコンテンツ。使用することでビジュアルアイテムや道具を入手できたり、レベルアップなどの特殊な効果が得られる	P474

※1 グレードショップ(→P115)の利用で、30個か99個に増やせる
※2「漆黒の羽」は255個、それ以外の貴重品は無制限
※3 メニューの「アイテム」にのみある項目で、ライブラリ(→P11)のアイテム記録には登録されない

COLUMN

料理を活用して獲得経験値やガルドを増やす

経験値やガルドを効率よく稼ぐには、敵に合わせて使用する料理を変えることが重要。たとえば、戦闘2回ぶん獲得ガルドを2倍にする「シーフードシチュー・並」の初期価格は4000ガルドだが、これを獲得ガルドが1000未満の敵に対して使うと赤字になる。ボス戦のまえに料理を食べておけば間違いない。また、料理は効果時間が短いものほど費用対効果が高い。「サイダー飯」の並は効果が戦闘4回、特は戦闘10回持続するが、戦闘1回にかかるガルドは並が125、特が300となるため、並を食べたほうが安く済むのだ。



まだ効果が残っている状態で別の料理を食べると、まえの効果は消える。

獲得経験値、ガルドの多いボス戦では効果の高いものを食べておきたい。

サブイベント

決められた期間内に特定の人物に話しかけたり、特定の場所へ行くと、サブイベントが発生する。サブイベントは達成しなくてもメインシナリオの進行には影響しないが、キャラクターのエピソードを見られるほか、サブイベントのクリア時に貴重なアイテムを入手できることもあるので、積極的に進めたい。会話を聞くだけでクリアになるもののほか、依頼人に指定されたアイテムを渡したり、敵を討伐するものなど、さまざまなサブイベントがある。

！のアイコンが表示されている人物に話しかけたり、近づくとサブイベントが開始したり、つづきが発生することが多い。

チャット

マップ探索中や戦闘中に発生するキャラクターたちの会話がチャットだ。チャットは下記の3種類に分類され、ロングチャットは発生条件を満たしたものがライブラリに登録され、称号(→P114)の獲得条件にも関わる。また、ロングチャットは、メインシナリオに関わるMAIN、サブイベントのヒントになるSUB、キャラクター同士の雑談が楽しめるEtc.の3種がある。各チャットの詳細は440ページを参照。

チャットの種類

ロングチャット

マップ探索中、画面左下にチャットタイトルが表示されたときにSELECTボタンを押すと発生する。画面が切り替わり、会話中は行動できない。

ショートチャット

マップ探索中に条件を満たすと自動的に発生するチャット。ロングチャットと異なり、チャット発生中もマップの探索を続けることが可能だ。

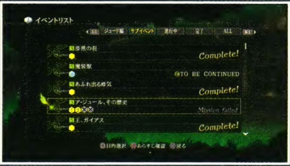
ファイティングチャット

戦闘中に発生するチャット。戦闘開始時や、リンク(→P28)したときなどに見られる。ボスとの戦闘中には、味方と敵が会話することもある。

COLUMN

イベントリストで進行状況をチェック

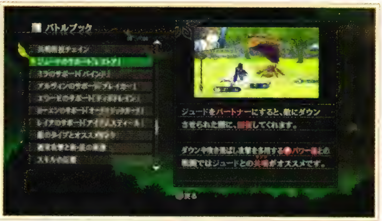
イベントリストでは、進行中、もしくは完了したイベントを確認できる。期間限定のサブイベントは、終了時期を迎えると「Mission Failed」と表示され、クリアが不可能となるので注意。複数回に渡って進行するイベントの状況はこまめに確認しておきたい。



期間が過ぎたものをやり直す手段はない。データを複数作っておくと無難。

ライブラリ

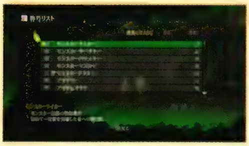
ライブラリの項目は下記の6種類あり、敵やアイテムのデータ、獲得した称号や戦闘関連の情報などを閲覧できる。それぞれのデータは、プレイヤーが遭遇、入手、もしくは発生させたものが登録されていくため、ゲームを進めることで情報が充実していく。物語を進めると出会えなくなるモンスターや入手できないアイテムもあるため、本書を活用しながら登録内容をチェックしていくといい。ジュード編とミラ編のどちらかでしか登録できないものもあり、ゲームを一度クリアしただけではライブラリをすべて埋めることは不可能だが、ライブラリの内容は2周目以降のプレイ（→P115）に自動的に引き継がれる。バトルブック以外は、称号の獲得にも関わる要素なので、各ライブラリの完成を目指したい。



「バトルブック」は基本的な情報から、キャラクター固有の能力まで詳しく記載されている。一度は目を通したい。

ライブラリの種類

称号リスト



称号の一覧と、各称号で獲得できるGRADE、獲得したGRADEの合計値を確認できる。GRADEは2周目以降のゲーム開始時にグレードショップ（→P115）で使えるポイントだ。なお、一度クリアするまでは条件が表示されない称号もある。

バトルブック

おもに戦闘システムに関するチュートリアルを閲覧できる。初期状態で表示されているのは基本的なもののみで、それぞれのキャラクターの特性やサポート（→P32）などについての情報は、発生させた時点でバトルブックに登録される。

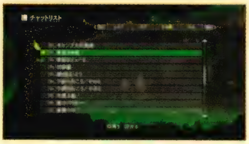
モンスター記録

遭遇した敵の情報を閲覧できる。ステータスをはじめ、弱点属性や戦闘タイプ（→P20）、入手できるアイテムなども見られる。△ボタンで敵のモデルを拡大でき、L2、R2でモデルを回転させて細かい部分まで見ることも可能。

アイテム記録

いままでに入手したことのあるアイテムの情報を閲覧できる。アイテムの入手数が獲得条件となる称号もあるため、確認しながらデータを埋めよう。なお、落とす敵や盗める敵にカーソルを合わせれば、対応する敵のデータに情報を切り替えられる。

チャットリスト



発生条件を満たしたすべてのロングチャットを確認できる。チャットの種類はL1もしくはR1で切り替えられ、タイトルを選択すれば、その内容が再生される。プレイヤーが再生したことのないものには、タイトルの左側に「NEW!」と表示される。

レコード

累計プレイ時間や発見したアイテムの数、敵と遭遇した回数やチャットの再生数など、冒険の記録を確認できる。累計共鳴時間に関連する称号は、獲得条件の進行状態を「称号リスト」で確認できないため、こちらで確認しよう。

成長と強化

物語を進めるほど強力になっていく敵との戦闘を勝ち抜くには、キャラクターの成長が必須。ここでキャラクターの能力を伸ばすための方法を確認しておこう。

ステータス

キャラクターの能力を決定するステータスは多くの項目で構成される。ステータスはメニュー画面でカーソルを右に動かし、キャラクターを選択すれば確認可能。ここで表示されるステータスは、装備やスキルの効果を含んだものだ。それぞれのステータスがどの能力に影響を与えるかを知っておけば、キャラクターの長所を活かした育成が可能になるので、下表に目を通して確認しておこう。なお、ステータスの上昇値はキャラクターごとに異なる。

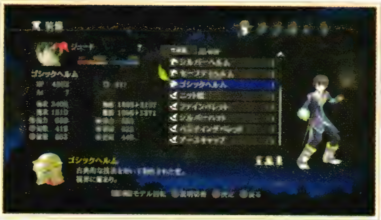
ステータスはおもにリリアルオーブ（→P14）を成長させることで上昇し、装備やスキルの効果がそれに合算される。

ステータス項目一覧

項目	説明
L.Lv	リリアルオーブのレベルを表わす。敵を倒し、一定の経験値を獲得することでレベルアップし、リリアルオーブを成長させることができる。レベルの最大値は99
AC	戦闘開始時のAC（アサルトカウンタ）の数値（→P24）
HP	キャラクターのヒットポイントの現在値／最大値を表わす。おもに敵から攻撃を受けることで減少し、回復アイテムや術・技の使用、宿屋の利用で回復する。この値がゼロになると戦闘不能になり、戦闘中は一切の行動が取れなくなる
TP	キャラクターのテクニカルポイントの現在値／最大値を表わす。術・技を使うと減少し、回復アイテムやアピール（→P23）の使用、敵に通常攻撃を命中させることで回復する。現在値が術・技ごとに必要な消費TPを下回ると、その術・技は発動できない
SP	スキル（→P13）をセットする際に必要となるスキルポイントの現在値／最大値を表わす。スキルをセットすると、スキルに設定された消費SPぶんが減少し、現在値がスキルのセットに必要な消費SPを下回ると、そのスキルはセットできない。スキルを外せばもとに戻る
NEXT	リリアルオーブのレベルアップに必要な経験値を表わす。リリアルオーブのレベルが上がるほど、レベルアップに必要な経験値は増えていく
総EXP	いままでに獲得した経験値の合計
物攻	キャラクターの物理攻撃力を表わし、この値が大きいほど物理攻撃（→P30）で敵に与えるダメージが増加する。値は、腕力＋（敏捷×0.6）＋（体力×0.2）＋装備品の物攻＋スキルの補正で決定される
物防	キャラクターの物理防御力を表わし、この値が大きいほど物理攻撃で敵から受けるダメージが減少する。値は、体力＋（敏捷×0.6）＋（腕力×0.2）＋装備品の物防＋スキルの補正で決定される
魔攻	キャラクターの魔法攻撃力を表わし、この値が大きいほど魔法攻撃（→P30）で敵に与えるダメージが増加する。値は、知性＋（器用×0.6）＋（精神×0.2）＋装備品の魔攻＋スキルの補正で決定される
魔防	キャラクターの魔法防御力を表わし、この値が大きいほど魔法攻撃で敵から受けるダメージが減少する。値は、精神＋（器用×0.6）＋（知性×0.2）＋装備品の魔防＋スキルの補正で決定される
腕力	キャラクターの腕力。おもに物攻に大きく影響を与えるステータスで、腕力の値のぶん物攻が上昇し、腕力の値の20%ぶん物防が上昇する。また、腕力が高くなるほど敵をガードブレイク（→P31）させやすくなる
体力	キャラクターの体力。おもに物防に大きく影響を与えるステータスで、体力の値のぶん物防が上昇し、体力の値の20%ぶん物攻が上昇する。また、体力が高くなるほどガード耐久値が上昇し、敵にガードブレイクされづらくなる
知性	キャラクターの知性。おもに魔攻に大きく影響を与えるステータスで、知性の値のぶん魔攻が上昇し、知性の値の20%ぶん魔防が上昇する。また、知性が高くなるほど敵に状態変化（→P21）を発生させやすくなる
精神	キャラクターの精神力。おもに魔防に大きく影響を与えるステータスで、精神の値のぶん魔防が上昇し、精神の値の20%ぶん魔攻が上昇する。また、精神が高くなるほど自分の状態異常（→P21）、状態変化への耐性が上昇する
敏捷	キャラクターの敏捷性。おもに物理攻撃に関する能力に影響を与えるステータスで、敏捷の値の60%ぶん物攻と物防が上昇する。また、敏捷が高くなるほど移動速度、AC回復速度、バックステップ回避率（→P25）が上昇し、逃走にかかる時間が短縮される
器用	キャラクターの器用さ。おもに魔法攻撃に関する能力に影響を与えるステータスで、器用の値の60%ぶん魔攻と魔防が上昇する。また、器用が高くなるほどクリティカル発生率（→P30）と、敵を気絶（→P21）させる確率が上昇する
攻撃属性	キャラクターが攻撃するときの属性（→P20）を表わし、装備によって変化する
防御属性	受けるダメージを軽減、無効化、吸収することのできる属性を表わし、装備やスキルによって変化する

装備

キャラクターに装備させてステータスを上昇させるものには、武器、頭防具、体防具、装飾品がある。武器はジュードなら手甲、ミラなら剣、といったようにキャラクターごとに装備できる武器のタイプが決まっており、外すことはできない。また、装飾品は誰でも装備可能だが、防具は下表のように装備できるキャラクターと物防・魔防のバランスが異なる。装備品はまれに宝箱から入手できるが、ショップで買うのが基本。武器と防具は優先的に買っていこう。



各キャラクターが装備できる頭防具は、物防と魔防のバランスが異なる2タイプから選べる。敵に応じて使い分けよう。

防具の種類と性能の傾向 ※

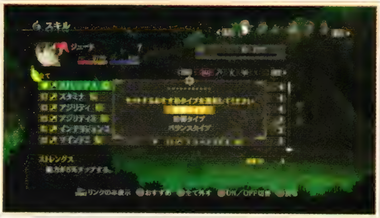
	防具の種類	装備できるキャラクター	物防	←	バランス	→	魔防
頭防具	兜	ジュード、アルヴィン、ローエン	○				
	帽子	ジュード、アルヴィン、ローエン				○	
	サークレット	ミラ、エリーゼ、レイア		○			
	リボン	ミラ、エリーゼ、レイア					○
体防具	軽鎧	ジュード、レイア		○			
	コート	ミラ、ローエン				○	
	鎧	アルヴィン	○				
	服	エリーゼ					○

※「○」を記載した能力に優れている。兜なら物防が高く、帽子は魔防が高い

スキル

各キャラクターは、リリアルオーブを成長させることでスキルを習得でき、スキルをセットすることでさまざまな効果を得られる。

スキルは、おもにステータスを上昇させるパラメータ系、戦闘中のアクションを変化させるアクション系、前者のふたつに属さない特殊な効果を発生させるサポート系の3種に分けられ、スキル名の左に表示されているアイコンで判別できる。これに加え、リンク（→P28）したときに、効果をリンク相手にも発生させるものがあり、こちらはスキル名の右側のアイコンの有無で確認可能だ。スキルをセットするにはSPが必要で、強力なスキルほど消費SPが多い。SP不足で習得しているスキルすべてをセットできないことも多いので、状況に合わせて優先度の低いものを外して調整しよう。装備と異なり、戦闘中にスキルを変更することはできないため、ボス戦のまえはスキルの選択を忘れずに行ないたい。



■ボタンを押せば、攻撃、防御、バランスの3つのタイプに合わせて自動でセットできる。悩んだときは活用しよう。

スキルのタイプ

カテゴリ	データ
パラメータ	キャラクターのステータスや属性耐性、獲得経験値などを上昇させるスキル
アクション	移動速度の上昇や硬直時間の短縮など、キャラクターの動作を向上させるスキル。術・技の性能を変化させるものもある
サポート	敵撃破時にHPやTPを回復、オーバーリミッツ時間の延長など、戦闘を補助するスキル
リンク	上記3タイプのスキルのうち、リンク（→P28）しているキャラクターに同じ効果を伝播させるスキル

リリアルオーブ

本作ではレベルを上げるだけではキャラクターのステータスは上昇しない。レベルアップ時に獲得できるGPを使用し、リリアルオーブを成長させることでキャラクターを強化していくのだ。リリアルオーブはノードと呼ばれるアイコンと、それを結ぶラインで構成された六角形をしており、GPを1消費することでノードを解放し、ステータスを上昇させる。ノードは、解放済みのノードに隣接しているものしか解放できないため、本書のリリアルオーブの図を参考に習得したい術・技やスキルの位置を確認し、計画的にノードを解放していくようにしたい。

ノード解放後のやり直しはできないので、慎重に選択しよう。なお、レベル99になればすべてのノードを解放できる。

リリアルオーブアイコンの種類

種類	効果や特徴
腕力	ノードを解放すると、表示された数値ぶん腕力が増加する
体力	ノードを解放すると、表示された数値ぶん体力が増加する
知性	ノードを解放すると、表示された数値ぶん知性が増加する
精神	ノードを解放すると、表示された数値ぶん精神が増加する
敏捷	ノードを解放すると、表示された数値ぶん敏捷が増加する
器用	ノードを解放すると、表示された数値ぶん器用が増加する
HP	ノードを解放すると、表示された数値ぶん最大HPが増加する
TP	ノードを解放すると、表示された数値ぶん最大TPが増加する
SP	ノードを解放すると、表示された数値ぶん最大SPが増加する
術・技	アイコンを囲むノードをすべて解放すると、表示されている術・技を習得する
スキル	アイコンを囲むノードをすべて解放すると、表示されているスキルを習得する
キーエリア	リリアルオーブを成長させるために解放する必要のあるエリア

レベルと獲得GP

レベル	獲得GP
2	4
3〜12	3
13〜35	4
36〜40	5
41〜50	4
51〜59	3
60〜89	2
90〜99	1

術・技とスキルの習得

術・技やスキルを習得できるノードにはラインがつながっておらず、直接選べない。こういったノードがある場所をエリアと呼び、これを解放するには、そのエリアを囲むライン上のノードをすべて解放すればいい。解放したノードは色が明るくなり、それらが隣接している場合、ラインが自動的に青く光るので、これを参考にして術・技、スキルのエリアを解放していこう。なお、リリアルオーブの外側にいくほど、エリアを囲むノードの数は増え、解放にはより多くのGPが必要になる。

このように解放すればエリア内のノードも解放できる。内容は解放前に確認しよう。

術・技やスキルで劇的に戦力が変化することもあるため、積極的に習得したい。

リリアルオーブの成長

初期状態のリリアルオーブは6方向に3エリアぶんの大きさしかないが、条件を満たすことでリリアルオーブが成長し、ひとまわりずつ拡大されていく。オーブの拡大と同時に新たなノードが出現し、それらを解放することでキャラクターをより強化できる。リリアルオーブの成長条件は、もっとも外側にある3つのエリアを解放すること。ただし、その際にキーエリアと呼ばれる特殊なエリアも含んでいる必要がある。キーエリア内にあるノードは、ほかの術・技、スキルのノードと形が異なるため、見た目で判断できる。リリアルオーブを成長させるためにも、キーエリアは優先して解放するといい。

これがキーエリアのノード。通常の術・技、スキルのノードに白い枠がついている。これを含む3エリアを解放しよう。

ノードは、基本的にオーブの外側に行くほど高い効果が得られるので、オーブを成長させたほうが効率よく強化できる。

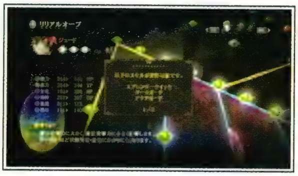
2枚目のリリアルオーブ

リリアルオーブを成長させていくと、最大で6方向に8エリアぶんの大きさになる。この状態でリリアルオーブをさらに成長させれば、2枚目のリリアルオーブが出現する。1枚目と2枚目はSTARTボタンを押すことで切り替えられるので、1枚目をすべて解放するまえに2枚目を出現させても問題はない。なお、2枚目には奥義と呼ばれる強力な術･技のノードがあり、これを習得すると秘奥義（→P29）を発動可能になる。秘奥義は非常に強力なので、奥義を早めに習得しておくと、強敵との戦いで役に立つ。

上昇するステータスの数値は、1枚目より2枚目のほうが高い。早めに2枚目を出現させておくと、能力を伸ばしやすい。

COLUMN オートナビによるリリアルオーブの成長

リリアルオーブ画面でSELECTボタンを押すと、現在残っているGPで解放できるノードが自動的に選択され、そのときに選ばれたノードをまとめて解放することが可能。解放されるノードの傾向はキャラクターごとに異なり、詳細は34ページ以降を参照してほしい。



習得できる術・技やスキルは、ノード解放前に確認することが可能だ。

戦闘の知識

ここでは戦闘についての基礎知識を紹介する。戦闘の流れや作戦の設定、特殊な状態への対処法などを確認しよう。戦闘ランクによる違いも理解しておきたい。

戦闘の流れ

ダンジョンやフィールドで敵シンボルに接触、もしくは特定のイベントを発生させると戦闘に突入し、右に記した流れで戦闘が進行する。敵シンボルと接触することをエンカウントと呼び、接触の仕方によって戦闘開始時の状況が変化。下記の４種類は特殊なエンカウントで、このうちエンカウントリンクのみほかのエンカウントと同時に発生することもある。その際、アドバンテージエンカウントなどの効果は、最初に戦う敵グループのみに発生する。

戦闘のおもな流れ

エンカウントもしくはイベントでバトル開始
- → 逃走（イベントでのバトルは逃走不可能）
- → 味方全員が戦闘不能もしくは石化すると敗北

↓

敵をすべて倒すと勝利。報酬を獲得

エンカウントの種類

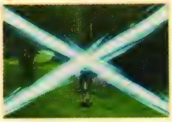
アドバンテージエンカウント

敵シンボルの背後から接触すると、敵全員のHPを最大値の80%まで減少させた状態で戦闘を開始することができる。

バックアタックエンカウント

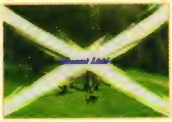
プレイヤーの背後から敵シンボルに接触されてしまうと、味方全員が敵に囲まれた不利な状態で戦闘が開始される。

アドバンテージエンカウント＋



敵に気づかれていない状態で背後から接触すると、敵全員のHPが最大値の半分になり、さらに気絶状態にさせる。

エンカウントリンク



複数の敵シンボルが近くにいる状態で、その中の１体に接触すると、付近にいる敵シンボルとの連戦になってしまう。

敵シンボル

敵シンボルは、プレイヤーを発見するとこちらを追跡してくる。発見される条件は、敵の視界に入るか、敵の近くを走って移動すること。そのため、見つかりたくなければ視界に入らないよう、歩いて移動すればいい。また、敵シンボルには下記の特殊なシンボルが存在し、強力な敵が出現する。出現率が低いため出会う機会は少ないが、経験値やガルドを多く獲得できるので、見かけたら挑戦したい。

敵シンボルの状態

こちらを発見

プレイヤーを発見すると敵の頭上に！のアイコンが出現。この状態の敵から一定距離逃げれば、通常の状態に戻る。

怒り状態

敵の頭に蒸気が発生している状態。15%の確率でこの状態になり、プレイヤーを感知する範囲が通常の倍になる。

特殊な敵シンボル

ストロングシンボル

現在のひとつ上の戦闘ランク(→P17)の能力を持つ敵。勝利すれば、経験値とガルドを通常の2倍獲得できる。

レアシンボル

バキュラと名のつく敵。こちらを発見すると逃げるので、壁際に追い込むか、歩いて近づこう。獲得経験値が多い。

逃走

戦闘メニュー（→P22）から逃走を選択すると画面左側にゲージが表示され、これがたまると戦闘から逃げられる。ゲージがたまる時間は、右記のとおり味方の敏捷値が高いほど短くなる。逃走後は接触した敵シンボルが消失し、直後に戦闘に突入することはない。なお、ボス戦などは逃走不可能だ。

逃走に要する時間

逃走時間(秒)＝100÷【20＋[(味方の敏捷の平均値×2÷敵の敏捷の平均値)－敵の数]×2】

※逃走時間の下限は1秒、上限は12秒になる
※平均値の対象となるのは、戦闘に参加し、かつ戦闘不能もしくは石化状態でないキャラクターのみとなる

全滅時の再スタート

戦闘参加キャラクター全員が戦闘不能、もしくは石化状態になると、ゲームオーバーになる。このあとは、セーブデータもしくはクイックセーブデータをロードするか、タイトル画面に戻ることになる。ただし、ボス戦では戦闘開始直前からリトライすることが可能。リトライを選択するとメニュー画面が開くので、ここで戦闘準備を整えよう。なお、敗北した戦闘で使用したアイテムや、減少したHP、TPは戦闘開始前の状態に戻る。

全滅してしまうと、基本的に直前のセーブ時からやり直すことになる。セーブはできるだけこまめに行なっておこう。

戦闘勝利時の報酬

出現した敵をすべて倒せば勝利となり、戦闘終了後の画面では敵から獲得したものを確認できる。得られる報酬は、敵ごとに設定されたガルドや経験値、ボーナス経験値の合計量と、敵が落としたアイテム。さらに、リリアルオーブがレベルアップしたときはGPも獲得する。これに加え、その戦闘で達成した最大ヒット数や戦闘にかかった時間も表示される。なお、経験値やガルドの獲得量、アイテムの入手確率は、料理や装飾品、スキルの効果などで変動する。

戦闘で得られるもの

項目	詳細
経験値	倒した敵ごとに設定された経験値の合計値を獲得できる。一定値がたまるとリリアルオーブがレベルアップしてGPを獲得する
ガルド	倒した敵ごとに設定されたガルドの合計値を獲得できる。アイテムの購入やショップの開発に必要
ボーナス経験値	戦闘にかかった時間や、戦闘時の最大ヒット数などに応じて経験値にボーナスを得る。詳細は31ページを参照
アイテム	敵が落としたアイテムを入手する。敵ごとに落とすアイテムと確率が設定されている。また、レイアのアイテムスティール（→P86）が発動した場合は、敵から盗んだアイテムも入手する

戦闘ランク

メニュー画面のシステムからコンフィグを選択し、戦闘ランクを変更すると、敵の能力やアイテムの使用間隔が変動する。戦闘ランクを上げるほど敵が強力になるが、獲得できるガルドは変わらずメリットはあまりない。より難度の高い戦闘を楽しみたい場合のみランクを上げるといいだろう。なお、アンノウンはゲームを一度クリアすると選択可能になる。

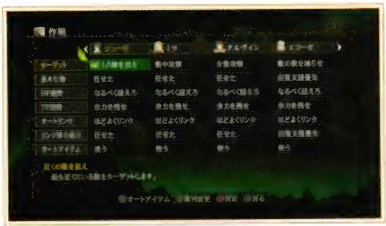
戦闘ランクによる違い

項目	戦闘ランク				
	イージー	ノーマル	セカンド	ハード	アンノウン
敵のAC	−1	±0	±0	＋1	＋2
敵のHP	0.7倍	1倍	1.5倍	2.5倍	4倍
敵のTP	0.7倍	1倍	1倍	1.5倍	2倍
敵のステータス ※	0.7倍	1倍	1.2倍	1.5倍	2倍
アイテム使用間隔	2秒	4秒	5秒	6秒	7秒
ボーナス経験値（→P31）	0.5倍	1倍	1.5倍	2倍	4倍

※変化するステータスは物攻、物防、魔攻、魔防、腕力、体力、知性、精神、敏捷、器用

作戦

操作モード（→P22）がオートになっている味方キャラクターは、あらかじめ設定された作戦に従って行動する。作戦は、初期状態でも各キャラクターの特徴に合わせたものが設定されているが、プレイヤーの戦い方に合わせて調整しておくと、戦闘をより有利に進められる。たとえばジュードを操作して敵を引きつけながら戦うことが多いなら、ほかの味方は敵に狙われないよう、「集中攻撃」や「敵の数を減らせ」などを指示しておくと被害を軽減できる。



作戦はキャラクターの特徴に合ったものを選択するのが基本。苦手なことをあえて行なわせても、メリットは少ない。

作戦一覧

項目	作戦名	詳細
ターゲット	近くの敵を狙え	自分からもっとも近くにいる敵を狙って攻撃する
	集中攻撃	プレイヤーと同じ敵を攻撃する
	分散攻撃	プレイヤーと違う敵を攻撃する
	仲間を守れ	HPの少ない味方を攻撃している敵を優先的に攻撃する
	危険な敵を狙え	レベルがもっとも高い敵を優先的に攻撃する
	多くの敵を狙え	ほかの敵との距離が近い敵を優先的に攻撃する
	敵の数を減らせ	残りHPのもっとも少ない敵を優先的に攻撃する
	敵の術を防げ	術を使う敵を優先的に攻撃する
基本行動	任せた	そのキャラクターに行動を任せる
	術技主体で戦え	おもに術・技を使用して戦う
	術のみで戦え	通常攻撃や技を使用せず、術のみで戦う
	回復支援優先	HP回復や状態異常および不利な状態変化の回復を優先する
	回復支援専念	HP回復や状態異常および不利な状態変化の回復を優先する
	身を護れ	攻撃をガードすることに専念する
HP消費	特攻しろ	残りHPを気にせずに行動する
	なるべく耐えろ	HPが25%以下になると敵から距離を取る
	ほどよく耐えろ	HPが50%以下になると敵から距離を取る
	無理はするな	HPが75%以下になると敵から距離を取る
TP消費	全力で戦え	TPを気にせずに戦う
	余力を残せ	TPが25%以下にならないように術・技を使用する
	温存しろ	TPが50%以下にならないように術・技を使用する
	節約しろ	TPが75%以下にならないように術・技を使用する
	使うな	術・技を一切使用しない
オートリンク	ガンガンリンク	共鳴術技ゲージ（→P28）がたまると、プレイヤーと積極的にリンクしようとする
	ほどよくリンク	共鳴術技ゲージがたまると、プレイヤーとたまにリンクしようとする
	ザコ戦でリンク	共鳴術技ゲージがたまると、ザコ戦でのみプレイヤーとリンクしようとする
	オート同士でリンク	共鳴術技ゲージがたまると、操作モードがオートのキャラクターに対してのみリンクしようとする
	リンクしない	操作モードがオートの場合、一切リンクしない
リンク時の指示	任せた	スレーヴ（→P28）としての行動は、そのキャラクターに任せる
	術技主体で戦え	スレーヴとしての行動は、おもに術・技を使用して戦う
	回復支援優先	スレーヴとしての行動は回復行動を優先する
	後方支援優先	スレーヴとしての行動は後方カバーを優先する
オートアイテム	使う	オートアイテムの設定に従ってアイテムを使用する
	使わない	アイテムを使用しない

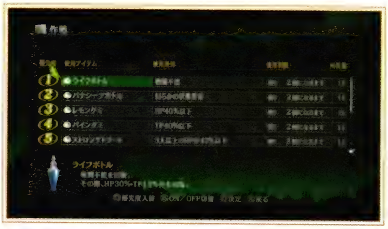
隊列

作戦画面で△ボタンを押すと、隊列を変更する画面に切り替わり、戦闘開始時のキャラクターの位置を変更できる。キャラクターを選択して◎ボタンを押し、方向キーまたは左スティックで位置を選択すればその位置に移動。キャラクターを右側に配置するほど敵に近くなり、左側に配置するほど敵から遠くなる。そのため、基本的に敵に接近して戦うキャラクターは右側、後方から攻撃や支援を行なうキャラクターは左側に配置しておくと戦いやすい。

任意のキャラクターを選択したあと、ほかのキャラクターがいる場所を選ぶと、それぞれの位置を入れ替えられる。

オートアイテム

「アイテムボール」という貴重品を入手すると、作戦画面でオートアイテムを設定できるようになる。オートアイテムとは、設定された優先順位と条件に従い、味方が自動的にアイテムを使用してくれる機能。複数の条件が重なった場合は、番号が小さい欄に設定されたアイテムほど優先して使用される。初期状態ではアイテムを5つしか設定できないが、「アイテムボールプラス」を入手すると設定できるアイテムがひとつずつ増えて、最大8つまで設定可能だ。



戦闘不能を回復する「ライフボトル」や、状態異常を回復する「パナシーアボトル」は、優先順位を高くしておこう。

オートアイテムの設定項目

アイテム使用条件	詳細	設定可能アイテム
HPが70／40／20%以下	それぞれHPが70、40、20%以下のキャラクターに対してアイテムを使用する	アップルグミ、レモングミ、ミックスグミ、ミラクルグミ
TPが70／40／20%以下	それぞれTPが70、40、20%以下のキャラクターに対してアイテムを使用する	オレンジグミ、パイングミ、ミックスグミ、ミラクルグミ
HPかTPが70／40／20%以下	それぞれHPまたはTPのどちらかが70、40、20%以下のキャラクターに対してアイテムを使用する	ミックスグミ、ミラクルグミ、エリクシール
HPとTPが70／40／20%以下	それぞれHPとTPの両方が70、40、20%以下のキャラクターに対してアイテムを使用する	ミックスグミ、ミラクルグミ、エリクシール
2人以上／3人以上／4人全員のHPが70／40／20%以下	それぞれ設定された人数のキャラクターのHPが70、40、20%以下になるとアイテムを使用する	トリート、ストロングトリート
2人以上／3人以上／4人全員のTPが70／40／20%以下	それぞれ設定された人数のキャラクターのTPが70、40、20%以下になるとアイテムを使用する	スペシフィック、スペシフィックプラス
2人以上／3人以上／4人全員のHPかTPが20%以下	それぞれ設定された人数のキャラクターのHPまたはTPが20%以下になるとアイテムを使用する	オメガエリクシール
2人以上／3人以上／4人全員のHPとTPが20%以下	それぞれ設定された人数のキャラクターのHPとTPの両方が20%以下になるとアイテムを使用する	オメガエリクシール
1人以上／2人以上／3人以上が戦闘不能	それぞれ設定された人数のキャラクターが戦闘不能になるとアイテムを使用する	ライフボトル、オメガエリクシール
毒／石化／術技封印／スキル封印／精神汚染／リンク不可／何らかの状態異常／何らかの状態変化／何らかの状態異常または状態変化	それぞれ設定された状態異常のキャラクターがいる場合、アイテムを使用する	パナシーアボトル

敵の戦闘タイプ

すべての敵は右記の7つの戦闘タイプに分類され、タイプごとに異なった特徴がある。戦闘タイプは、R1ボタンを長押しした際に表示される敵の名前の左側のアイコンで判別可能。また、戦闘メニュー(→P22)を開けば、画面右上にすべての敵の名前とアイコンが表示されるので、戦闘開始時にまとめて確認しておくといい。また、それぞれの戦闘タイプには、有利に働く固有サポート(→P32)が設定されており、それを意識してリンク(→P28)を行なうと戦いやすくなる。なお、ボスタイプのみは特殊で、特定のサポートが有利に働くことはない。

戦闘タイプ一覧

タイプ	特徴	有利なサポート
パワー	吹き飛ばしたりダウンさせる攻撃を使用する	レストア(ジュード)
スピード	移動速度が速い	バインド(ミラ)
ガード	攻撃をガードする頻度が高い	ブレイカー(アルヴィン)
テクニック	TPが多く、技を多用する	ティポドレイン(エリーゼ)
マジック	TPが多く、術を多用する	オートマジックガード(ローエン)
ストレンジ	ショップビルドポイントの高い素材を盗める	アイテムスティール(レイア)
ボス	おもにイベントで戦う強力な敵	—

属性

属性とは、ダメージ量に影響を与える要素のひとつで、攻撃する側の攻撃属性と、攻撃を受ける側の防御属性によってダメージが増減する。多くの敵はそれぞれの属性が設定されているため、これを確認しながら戦うことが重要だ。味方はどちらの属性も持たないが、装備やスキル、術·技の効果によって属性を付加できる。ただし、もとから属性を備える術·技は、装備によって属性が変わることはない。

属性の仕組み

- 属性には、火、水、風、地、光、闇の6種類があり、属性がない場合は無属性となる
- 味方は、属性を持つ武器や防具、装飾品の装備、およびスキルをセットすることにより、攻撃属性と防御属性に属性を得る
- 敵は属性タイプとして、弱点、耐性、吸収が設定されており、弱点は与えるダメージが増加、耐性は与えるダメージが減少し、吸収の場合はダメージを与えられず敵のHPが回復する。
- 敵が耐性を持つ属性で攻撃を当てると青い文字で"REDUCE!"、弱点を突くと赤字で"WEAK!"と表示される
- 敵味方ともに術・技にはそれぞれ攻撃属性が設定されているものもある
- 防御属性のみ属性値を持ち、初期値(0%)から数値が高くなるほど受けるダメージは減少し、数値が低くなるほどダメージが増加する。なお、属性値が100%に達するとその属性のダメージを無効化できる
- 複数の属性がある場合、それぞれの属性値を平均してダメージを計算する。たとえば火属性攻撃のダメージが1.5倍、水属性攻撃のダメージが0.5倍になる敵に火と水の属性を持つ攻撃を加えた場合、(1.5倍+0.5倍)÷2で、ダメージは1.0倍となる

COLUMN

属性値が101%以上ならダメージを吸収可能

一部の敵は特定の属性攻撃を吸収するが、味方も属性値を上げれば、対応する属性のダメージを吸収可能。吸収に必要な属性値は101%以上なので、属性値を大幅に上げる装備やスキルを併用すればいい。吸収できる属性の状態変化(→P21)も発生しなくなる。

装飾品には、複数の属性攻撃を同時に吸収可能にするものもある。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

状態異常と状態変化

敵から特定の攻撃を受けると、キャラクターが状態異常や状態変化になることがある。状態異常は味方にのみ発生するもので、こちらが不利になる効果しかない。さらに時間経過では回復せず、戦闘終了後も効果が残るため非常にやっかいだ。すべての状態異常は「パナシーアボトル」や「リカバー」といった方法で回復でき、複数の状態異常が同時に発生している場合は、すべてをまとめて治療できる。

状態変化はステータスに直接影響を与えるものと、それ以外のものがあり、後者は属性攻撃を何度も受けることで発生する。状態異常とは違い、こちらは敵にも発生するので、積極的に属性攻撃をくり出すといい。また、状態変化は一定時間しか効果が持続せず、特定の動作で効果時間を短縮できるものもある。回復方法は状態異常と同様だが、こちらの有利に働く状態変化は効果が残ることを覚えておこう。

状態異常一覧

タイプ	効果
毒	0.5秒ごとに最大HPの1%ずつ、HPが減少する
精神汚染	0.5秒ごとに最大TPの1%ずつ、TPが減少する
術・技封印	術・技が使用できなくなる
スキル封印	スキルの効果が発揮されなくなる
共鳴不可	リンク(→P28)を行なえなくなる。リンクしていない場合は共鳴不可にはかからない
石化	一切の行動を取れなくなる

ステータスを増減させる状態変化一覧

種類 ※1	効果(10秒間持続)
物理攻撃力上昇	物理攻撃力が上昇する
物理攻撃力下降 ※2	物理攻撃力が下降する
魔法攻撃力上昇	魔法攻撃力が上昇する
魔法攻撃力下降 ※2	魔法攻撃力が下降する

種類 ※1	効果(10秒間持続)
物理防御力上昇	物理防御力が上昇する
物理防御力下降	物理防御力が下降する
魔法防御力上昇	魔法防御力が上昇する
魔法防御力下降	魔法防御力が下降する

※1 上昇の場合はアイコンに上へ流れる青いエフェクトが、下降の場合は下に流れる赤いエフェクトが表示される
※2 味方には発生しない

属性攻撃で発生する状態変化一覧

種類	属性	効果	短縮方法
炎上	火	最大10秒間、0.5秒ごとに最大HPの1.5%ずつ、HPが減少する	1.5秒間フリーランを行なうと0.5秒短縮
麻痺	風	最大10秒間、攻撃しようとすると50%の確率で行動が中断される	1.5秒間待機状態でいると0.5秒短縮
鈍重	地	最大14秒間、移動速度が50%、ジャンプの初速が70%になる	ジャンプを1回行なうごとに0.5秒短縮
衰弱	水	最大10秒間、ACの最大値が半分になる。敵の場合、攻撃力が50%になる	2秒間ガード状態でいると0.5秒短縮
恐怖	光	最大14秒間、攻撃を受けた際に気絶しやすくなる。また、気絶中に攻撃を受けても気絶が解除されなくなる	敵に攻撃3ヒット当てるごとに0.5秒短縮
チャーム	闇	最大6秒間、操作不能になり、敵味方問わず攻撃をしかけるようになる	ボタンを30回入力するたびに0.5秒短縮 ※

※どのボタンでも効果がある

特殊な状態一覧

種類	効果
戦闘不能	一切の行動が取れなくなる
気絶	3秒間行動不能になる。気絶中に攻撃を受けると即回復する。また、ボタンを30回入力するたびに気絶時間が0.5秒短縮される
移動速度上昇	移動速度が上昇する。レイアの術「クイックネス」で発生
自動復活	戦闘不能状態から自動で復活する。エリーゼの術「リヴァイヴ」で発生
状態異常予防	状態異常にかからなくなる。道具「リキュールボトル」、ティポON時のエリーゼの術「ディスペル」で発生
状態変化予防	不利な状態変化にかからなくなる。道具「リキュールボトル」、ティポON時のエリーゼの術「ディスペル」で発生
属性付与	30秒間、攻撃属性が付与される。レイアの術「ファンシーエレメンツ」で発生
即死	残りHPに関係なく戦闘不能になる

戦闘アクション

ここからは移動や攻撃など戦闘中の操作や、本作の特徴であるリンクについて解説する。多彩なアクションが可能なので、基本から少しずつマスターしていこう。

操作モード

プレイヤーが操作するキャラクターの動きは、操作モードによって右記の違いがある。操作モードはメニューの術・技画面、もしくは戦闘中にSELECTボタンを押せば変更可能だ。初期設定であるセミオートは、攻撃時に自動で敵に接近するといったサポート機能が働くため、操作に慣れるまではこの操作モードでプレイするといい。マニュアルはサポート機能がなくなるが、より細かい操作が可能だ。なお、操作キャラクター以外はすべてオートになる。

操作モードによる違い

マニュアル(MANUAL)	移動やガードなど、すべての行動をプレイヤーが操作する。攻撃の際はプレイヤーが操作して敵の近くまで移動しなければならないが、そのぶん細かい距離の調整が可能。また、ジャンプは左スティック↑だけで行なえる
セミオート(SEMIAUTO)	攻撃時に敵との間合いを自動的に調節したり、待機時に攻撃を自動ガードするサポート機能が働く。また、ジャンプは◉＋左スティック↑で行なう
オート(AUTO)	あらかじめ設定した作戦に従って自動で戦う

COLUMN

戦闘中でも戦闘メニューから指示が可能

戦闘中に△ボタンを押すと戦闘メニューが開き、下表の項目を指示、もしくは変更できる。味方に使用してほしいアイテムや術・技がある場合はここから選択しよう。また、術・技設定の変更や、出現した敵に合わせて装備を変えるといったことも可能だ。

特定の操作を行なえば、カメラの視点や操作キャラクターも変更できる。

戦闘メニューのコマンド

項目	内容
アイテム	アイテムを使用する。使用後は戦闘ランクに応じた一定時間、アイテムを使用できなくなる
術・技	操作キャラクターの術・技設定、操作モードの変更ができる。また、味方キャラクターの術・技を選択すると、直後に指定した術・技を使用させることが可能
装備	装備を変更できる。ただし、ビジュアルは変更できない
作戦	作戦やオートアイテムの設定を変更できる。ただし、隊列変更はできない
逃走	戦闘から逃げられる。ただし、一部のイベント戦闘では逃走できない。逃走にかかる時間については17ページ参照
オートアイテム切り替え	◉を押すたびに、オートアイテム使用のON、OFFを切り替えられる
カメラ変更	L1を押したまま右スティックを操作すると、カメラの角度や距離を調整できる
バトルブック表示	L2を押すと、バトルブックを閲覧できる
リンクスキル表示	R1を押すと、味方キャラクターがセットしているスキルのうち、リンクスキルのみを表示する
操作キャラクター変更	STARTボタンを押すと、操作キャラクターを変更できる

キャラクターの入れ替え

パーティメンバーが5人以上いる場合、戦闘中に参加キャラクターを入れ替えられる。R3を押すと時間の流れがスローになり、画面下のステータス表示に方向キーのアイコンが表示される。このとき交代させるキャラクターを方向キーで選択し、控えから参戦させるキャラクターを選択すれば、直後に入れ替えが完了する。出現した敵に対して有利に戦えるメンバーを参戦させたり、HPやTPが減少したキャラクターを控えにまわすといった使い方が可能だ。

戦闘終了後は、戦闘突入前に設定した参加キャラクターに戻るため、入れ替えるたびに再設定する必要はない。

ターゲット変更

操作キャラクターは敵の内の1体を狙って攻撃し、このときターゲットとしている敵の頭上には三角形のアイコンが表示される。攻撃する敵を変更したい場合は、R1を長押ししながら左スティックで攻撃したい敵を選択しよう。この際、R1を短く押すと操作キャラクターからもっとも近い位置にいる敵にターゲットを変更できる。後方の味方を狙っている敵や、精霊術で広範囲にダメージを与えてくる敵などを優先して攻撃し、味方の被害を減らそう。

敵の頭上のアイコンは攻撃をヒットさせると徐々に色が黄色から黒に変化するが、これは敵の残りHPを表わしている。

アピール

キャラクターにはそれぞれ固有のアピールがあり、L3の長押しで発動する。アピールを行なうとTPを最大値の5%回復できるので、回復アイテムが少ないときに活用したい。ただし、アピール中は移動や防御ができず、一定時間無防備になるので敵から離れた位置で実行すること。なお、エリーゼはアピール発動と同時に特性であるスイッチングティポ（→P72）も発生する。使用時にはこの点も考慮しておこう。

各キャラクターのアピールとセリフ

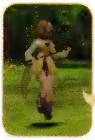
ジュード
体がなまっちゃうよ……

ミラ
全力でこい！

アルヴィン
弱いのに粋がるなって

エリーゼ
ティポ、来て！／分離です！

ローエン
おや、この程度ですか？

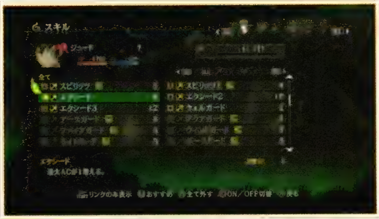


レイア
もっと本気出させてよ

※ジュードとミラは物語の進行によってセリフが変わる

AC(アサルトカウンタ)

ACは戦闘中に攻撃や連続ステップを行なう際に必要になるポイント。ACはリリアルオーブで成長させることができず、スキルや装飾品などの効果でのみ最大値を増やせる。戦闘中、通常攻撃(→P26)や術・技、連続ステップを使用するたびに1ずつ減少し、ゼロになるとこれらの行動が取れなくなる。ACを消費する行動を一定時間行なわなければすぐに最大値まで回復するので、ACがなくなったらいったん敵から離れるといいだろう。なお、戦闘中にACが表示されるのは操作キャラクターのみだが、ほかの味方も同じようにACを消費しながら行動している。



ACの最大値が増えるほど攻撃回数を増やせる。「エクシード」などのACを増加させるスキルは早めに習得したい。

ACの仕組み

- 味方キャラクターのAC初期値は4で、最大値はスキルや装飾品で増加する
- 攻撃行動を取るたび、ACは1ずつ減少する
- ステップを連続で行なうと、2回目以降のステップからACが1ずつ減少する
- ACが減少する行動を止めると、ACが最大値まで回復する。ただし、攻撃を受けている場合と空中にいる場合を除く
- クリティカル(→P30)が発生するとACボーナスが付与され、一時的にACの最大値が+1される。最大で+3まで加算される
- ACボーナスは、ACの回復が3回行なわれるまで継続する
- 敵からクリティカルを受けると、ACボーナスは消失する

移動

操作キャラクターの移動方法には下記の4種類がある。移動は戦闘での基本操作となるので、これらを自由に使いこなせるようにしたい。とくに敵の攻撃をよけるときに役立つフリーランとステップは重要。普段の戦闘から積極的に使って操作に慣れておくこと。また、操作モードがセミオートとマニュアルでは、ジャンプ時の操作が異なる。いずれの操作方法もチェックしておくといい。

移動の種類

移動

左スティックを左右のどちらかに倒すと、ターゲットしている敵の方向を向いたまま前後に移動できる。後退のほうがスピードは遅い。左スティックをわずかに倒せば歩くことも可能だ。

フリーラン

L2を押した状態で左スティックを倒すと、エリア内を自由に移動できる。敵の攻撃をよけたり、敵の背後に回るときなどに役立つが、フリーラン中はダメージが1.2倍になるので注意。

ジャンプ

空中に飛び上がる動作。操作モードがマニュアルなら左スティック↑で出せるが、セミオート時は⊗ボタンも同時に押す必要がある。ジャンプ中にも攻撃可能で、一部の術・技も使用できる。

ステップ

⊗ボタン+左スティック←or→で、前方もしくは後方に跳ぶ。移動速度が速く、敵に急接近したいときや離れたいときに便利。連続でステップを使用した場合はACを1ずつ消費する。

防御

戦闘中は下記の防御系操作を駆使して、受けるダメージを減らそう。とくに敵の攻撃をよけるのが難しい場合は、ガードを使えるかどうかの差は大きい。一撃が強力なボス戦ではなおさらだ。また、スキルの「フラッシュガード」をセットしている場合は、攻撃を受ける直前にガードすることでダメージを10%まで減らせる。ボタン連打でも成功するので、操作に慣れたら狙ってみるのもいいだろう。

防御の種類

ガード

■ボタンを押しているあいだ受けるダメージを60%減少させる。押し続けているあいだ効果は継続するが、攻撃を受け続けると下記のガードブレイクが発生する。

マジックガード

スキル「マジックガード」をセットし、■ボタン＋左スティック⬇で発動する。発動中は魔法攻撃のダメージを75%軽減する。スキルはつねにセットしておこう。

リカバリング

敵の攻撃で操作キャラクターが吹き飛ばされたとき、ダウン状態になるまえに■ボタンを押すと発動。受け身を取って着地し、ダウン状態になるのを防げる。

バックステップ

素早く飛び退く。敵の攻撃を回避するのに有効なことに加え、ジュードの集中回避(→P36)とレイアの活伸棍術(→P88)はこれで攻撃を回避すると発動する。

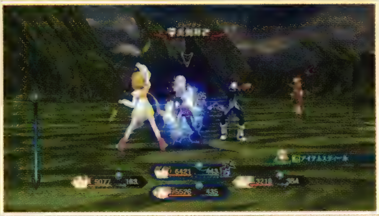
ガードブレイク

ガードをした状態で攻撃を受け続けると、ガードブレイクが発生し、追撃を受けてしまう。体力が低いとガードブレイクが発生しやすいので、エリーゼを操作時はとくに注意しよう。また、ガードブレイクは敵にも同様に発生する。ガードを多用するパワータイプの敵には、アルヴィンのサポートであるブレイカーや、腕力の高いアルヴィンで攻撃してガードブレイクを狙うといい。なお、ガードブレイクの発生条件については31ページを参照してほしい。

ガード中に発生するエフェクトは、連続攻撃を受けると赤色に変化。さらに追撃すればガードブレイクが発生する。

鋼体

一部の敵は鋼体という能力を持つ。これが発動しているあいだは攻撃をヒットさせてものけぞらず、こちらの攻撃中にも反撃してくるためやっかいだ。これを崩すには、連続攻撃をヒットさせればいい。攻撃を加えていくと鋼体の色が青から赤へと変化し、そのあと鋼体を破れる。なお、再び鋼体をまとって反撃してくる場合は、敵の頭上に青い！のアイコンが出るので注意しておくといい。敵の鋼体の有無は本書のモンスターデータ（→P356）に記載している。



こちらが攻撃を中断すると鋼体は回復するので、集中攻撃で突破しよう。なお、ダメージを軽減する効果などはない。

通常攻撃

通常攻撃は、攻撃の基本となる手段で、ACは必要だがTPを消費せずに出せる。通常攻撃には動きの素早いものが多く、敵の反撃も受けにくい。また、敵に通常攻撃をヒットさせるとTPが最大値の1％回復するため、TPが尽きないよう通常攻撃を織り交ぜつつ戦うといい。通常攻撃には下記の4種類があるが、攻撃時の動作はキャラクターによって異なる。それぞれのキャラクターの動きを確認しておこう。

通常攻撃の種類

通常攻撃

左スティックと◎ボタンを組み合わせることで、4種類の攻撃をくり出せる。続けて◎ボタンを押すことで追撃できるが、追撃回数はキャラクターごとに異なる。

ジャンプ攻撃

ジャンプ中に◎ボタンを押すとジャンプ攻撃が発生する。通常攻撃同様、連続入力で追撃できる。空中を飛んでいる敵に対して攻撃するときなどに役立つ。

強攻撃

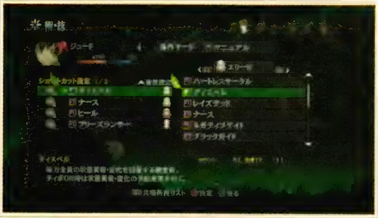
L1＋◎ボタンで強攻撃が発動する。通常攻撃よりも威力が高く、敵を気絶させやすいが、隙も大きい。なお、左スティック⬆を加えると動作が変化する。

ムーヴィングアサルト

スキル「ムーヴィングアサルト」をセットして強攻撃を発動すると動作が変化し、敵の側面に回り込み強攻撃を放つ。敵の攻撃を回避しながら戦うことが可能。

術･技

術･技とは、TPを消費することで発動可能になる通常攻撃よりも強力な攻撃手段で、回復や補助といった効果を発生させるものもある。操作キャラクターの術・技は、メニューの術・技画面で左スティック＋⊗ボタンに対応するものをセットでき、戦闘中は設定したコマンドで発動する。また、「アーツボール」を入手すれば術･技のセット数が8つに増加する。増加した術・技欄にセットしたものを使用したい場合は、L1を押しながら操作すればいい。



術・技画面では右スティックに対応するショートカットの登録も可能。操作キャラクター以外の術・技も登録できる。

術･技の種類

武身技	術・技のうち、おもに物攻をもとにダメージが算出されるもの。ボタンを押した直後に発動するため隙が少なく、接近戦を行なう際には主力の攻撃方法となる
武身技（奥義）	武身技の中でもとくに威力の高いもの。オーバーリミッツ（→P29）中ならば使用後に秘奥義を発動できる
精霊術	術・技のうち、おもに魔攻をもとにダメージが算出されるもの。武身技とは異なり、発動までに一定の詠唱時間を必要とし、詠唱中に攻撃を受けると詠唱が中断されるが、そのぶん射程距離の長いものが多い。また、精霊術は下級、中級、上級の3ランクに分類され、高ランクのものほど威力や効果、TP消費が大きくなる
精霊術（奥義）	精霊術の中でもとくに威力の高いもの。オーバーリミッツ中ならば使用後に秘奥義を発動できる
秘奥義	オーバーリミッツ中、かつ奥義使用後に◎を押し続けることで発動する特殊な術・技。詳細については29ページを参照。なお、使用可能になっても術・技メニューには表示されない
共鳴術技	リンク中、かつ共鳴術技ゲージ（→P28）が一定量たまっているときに、特定の術・技を使用すると発動する術・技。おなじ発動元の術･技でも、リンクしている相手によって発動する共鳴術技は変化する

術・技の使用回数

術・技は使用回数がカウントされており、一定の回数使用すると術・技の性能が向上する。使用回数は、カウントとして術・技の解説欄で確認可能だ。なお、使用回数がカウントされるのは戦闘中にオート以外の操作キャラクターが使用したぶんだけで、探索中にメニューから発動しても使用回数は増えない。また、特定の術・技はこれとは別に性能が強化されるものもある。その際、下表の効果と、特定の術・技にのみ発生する効果はどちらも得られる。

効果が飛躍的に上昇するので、さまざまな術・技をバランスよく使うより、よく使うものに絞って回数を稼ぎたい。

術・技の使用回数による性能の変化

使用回数	表示	変化内容
100回以上	☆	クリティカル発生率+3%
200回以上	☆☆	攻撃力+5%
400回以上	☆☆☆	共鳴術技ゲージの上昇量+20%
1000回以上	★	消費TPが3分の2に減少
2000回以上	★★	攻撃力+20%
4000回以上	★★★	ほかの術・技から連携した際に、25%の確率でACを消費しない
9999回以上	MASTER	ほかの術・技から連携した際に、50%の確率でACを消費しない

コンボ

攻撃をヒットさせ敵がのけぞっている状態に追撃を加えると、ガードされることなく攻撃をつなげられ、大ダメージを狙える。この連続攻撃をコンボと呼び、コンボ継続中は画面右側にヒット数が表示される。ちなみに、ACの回復を挟まない個人の連続攻撃は連携と呼ばれ、同じ術・技を1連携中に使用すると徐々にダメージが減少することを覚えておこう。なお、32ページ以降の術・技解説でキャラクター別のコンボ例を紹介しているので、参考にしてほしい。

コンボを活用すれば反撃を受けることなく大ダメージを与えられる。いろいろな術・技の組み合わせを試してみよう。

コンボの一例

コンボの起点になる攻撃には、発生が早い通常攻撃や術・技を選択するといい。

敵がのけぞったことを確認したら、そのまま別の術・技につないで追撃しよう。

攻撃が当たらないと当然コンボは途切れる。敵を吹き飛ばす術・技は避けよう。

リンク(共鳴)

戦闘にふたり以上の味方が参加している状態で方向キーを⬆以外のいずれかに入力すると、入力した方向に対応する画面下のキャラクターとリンクし、協力した状態で戦える。リンクを呼びかけた側をマスター、呼びかけられた側をスレーヴと呼び、リンクしていると、スレーヴがマスターを攻撃からかばってくれるといったメリットを受けられる。なお、リンクしている味方は青色か緑色のラインで結ばれ、解除したい場合は方向キーの⬆を押せばいい。

ジュード、もしくはミラでいずれかの味方キャラクターにリンクすると、通常攻撃が一部変化し、ヒット数が増える。

リンクのメリットとデメリット

メリット

- リンクしたスレーヴ固有のサポートが発動し、敵を拘束したり、ガードブレイクを発生させたりといった効果が発揮される
- マスターが攻撃を受けると、スレーヴがマスターをかばって攻撃をガードする
- マスターを狙う敵が後方にいる場合、スレーヴがその敵を引きつける(後方カバー)
- マスターが精霊術を詠唱していると、マスターに近寄る敵を優先して攻撃する(詠唱フォロー)
- マスターが気絶状態になると、スレーヴが治してくれる
- マスターが攻撃している敵の背後に回り込み、敵を挟み撃ちにする。この際、通常攻撃が一部変化する
- マスターが通常攻撃から術・技に連携した場合、術・技の消費TPの50%をスレーヴが肩代わりする
- どちらかが術・技から通常攻撃に連携した場合、リンクした相手にも通常攻撃によるTP回復効果が発生する
- どちらかがクリティカルを発生させると、ACボーナスが両方に付与される
- どちらかに有利な状態変化が発生した場合、リンクした相手にもその効果が発生する
- それぞれがセットしているリンクスキルの効果が伝播する。なおステータス上昇系のスキルの場合、効果は重複する
- 術・技やアイテムでHPやTPを回復すると、その回復量の25%ぶんリンクした相手も回復する
- HP50%以上のキャラクターと、HP25%以下のキャラクターがリンクした場合、多いほうの最大HPの15%ぶんが少ないほうに譲渡される。また、TPでも同様の現象が起こる

デメリット

- どちらかがダメージを受けると、そのダメージの25%ぶんリンクした相手もダメージを受ける
- どちらかが不利な状態異常や状態変化にかかると、その効果がリンクした相手にも発生する

共鳴術技ゲージ

操作キャラクターが味方とリンクしていると、画面左側に共鳴術技ゲージが表示される。このゲージは5つのエリアからなり、1エリアはOVL値と呼ばれるポイントを200ためると満タンになる。OVL値の上昇量は通常攻撃で5、強攻撃で25、ムーヴィングアサルトを敵の攻撃を回避しながら当てた場合は200。術・技の場合は、術や技ごとにそれぞれ上昇量が異なるので、32ページからの術・技データに記載した。また、ゲージは時間経過で徐々に減少していくが、現在のエリアから下のエリアに戻ることはなく、現在のエリアが満タンになっているときは減少しない。

共鳴術技ゲージの見方

❶ 共鳴術技アイコン
共鳴術技を発動可能な状態になると発光するアイコン

❷ 共鳴術技ゲージ
共鳴術技ゲージは5つのエリアに分割されており、それぞれのエリアが満タンまでたまると共鳴術技を発動可能になる。発動するとひとつ上のエリアに移動し、いちばん上のエリアを満タンにした状態で共鳴術技を発動すると、オーバーリミッツ(→P29)状態になる

オーバーリミッツ

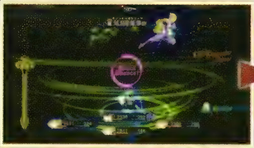
共鳴術技ゲージのいちばん上のエリアが満タンの状態で共鳴術技を発動すると、同時にオーバーリミッツ状態に突入する。この状態ではキャラクターがのけぞらなくなり、ACも消費しなくなるため、非常に有利に戦える。また、効果中は共鳴術技を何度でも発動可能になるが、その際ひとエリアぶんのゲージが減少する。ゲージは時間経過でも減っていき、ゲージがなくなる、もしくは下記で解説する秘奥義を発動するとオーバーリミッツ終了となる。

オーバーリミッツは操作キャラクターのスレーヴにも効果が発生し、スレーヴを切り替えると効果もそちらに移る。

共鳴術技と共鳴術技チェイン

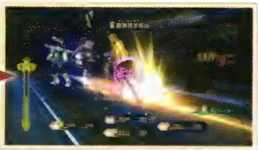
共鳴術技とはリンクしたキャラクター同士が特定の術・技を組み合わせてくり出す合体攻撃。通常の術・技よりも威力が高く、ACやTPを消費しないのが特徴だ。共鳴術技はいつでも発動できるわけではなく、共鳴術技ゲージが一定量たまっている、もしくはオーバーリミッツ状態のときのみ使用できる。さらに、これを連続発動するのが共鳴術技チェインだ。オーバーリミッツ中のみ発動可能になる共鳴術技チェインは、共鳴術技ゲージを減少させず共鳴術技を発動できる便利なシステム。チェイン中に同じ共鳴術技は組み込めないが、名前が同じでもキャラクターの組み合わせが異なれば別の術・技と判別される。

共鳴術技チェインの一例



共鳴術技を発動後、"Chain Chance!"と表示されたら別の共鳴術技を使用する。

"Link Arts Chain!"と表示されればチェインが成功し、ゲージ消費なしで発動。



チェイン中もスレーヴは切り替えられる。活用し、多くの共鳴術技をつなぐといい。

秘奥義

それぞれのキャラクターが奥義を習得すると、同時に秘奥義が発動可能になる。秘奥義は共鳴術技を凌ぐほど強力な攻撃で、オーバーリミッツ中に奥義を使用し、奥義発動中に◉ボタンを押し続けることで発動する。ただし、奥義が敵にヒットしなかったり、ガードされると発動できないので注意しよう。発動時にはカットインが挿入され、発動キャラクター以外は行動がストップし、一方的に攻撃できる。なお、一部のボスも秘奥義を使うので気をつけたい。

秘奥義を発動するとオーバーリミッツ状態が終了するため、共鳴術技ゲージがある程度減ってから使用すると効果的だ。

計算式

ダメージや獲得経験値の量、クリティカルの発生率などはさまざまな補正を受けて計算されている。ここではそれらを算出するために必要となる計算式を紹介しよう。

ダメージや獲得経験値の仕組み

下記ではダメージや獲得経験値などの仕組みを掲載している。より効率のいい戦闘や育成を目指す場合は、目を通しておくといい。なお、術・技の攻撃には物理と魔法とがある。これはダメージに関わる要素で、32ページからの術・技データに比率を記載した。また、与えるダメージが増えるほか、状態変化を与える確率にも関わるクリティカルについても理解し、キャラクターの育成に役立てよう。

ダメージ計算式

●ダメージ＝［（物理基本ダメージ×物理比率）＋（魔法基本ダメージ×魔法比率）］

※計算結果が0≦1の場合は1に補正し、マイナスの場合はその値ぶんこちらのHPが回復する

●物理基本ダメージ

物理基本ダメージ＝（攻撃側の物攻＋サブステータス補正）×攻撃の威力
×［レベル÷（レベル＋100）÷100＋8］÷防御側の物防÷25）×ガード補正×背後補正×クリティカル補正
×フリーラン補正×ダウン補正×ランダム補正×連続使用補正×属性補正

●魔法基本ダメージ

魔法基本ダメージ＝攻撃側の魔攻×攻撃の威力
×［レベル÷（レベル＋100）÷100＋12］÷防御側の魔防÷25×マジックガード補正
×クリティカル補正×フリーラン補正×ダウン補正×ランダム補正×連続使用補正×属性補正

※計算結果がマイナスの場合、その値ぶんこちらのHPが回復する

- **攻撃の威力**：通常攻撃は100、強攻撃は150、術・技はそれぞれに設定された値を代入
- **サブステータス補正**：術・技にサブステータスが設定されている場合、対応するステータス値の15%を代入
- **ガード補正**：ガード状態の場合、0.4を代入
- **マジックガード補正**：マジックガード状態の場合、0.25を代入
- **背後補正**：背後から攻撃した場合、物理基本ダメージは1.1～1.3、魔法基本ダメージは1.3～1.5のいずれかをランダムで代入
- **クリティカル補正**：クリティカルが発生した場合、物理基本ダメージは1.5～2.5、魔法基本ダメージは2.0～3.0のいずれかをランダムで代入
- **フリーラン補正**：フリーラン中の場合、1.2を代入
- **ダウン補正**：ダウン状態の場合、0.2を代入
- **ランダム補正**：物理基本ダメージは0.9～1.1、魔法基本ダメージは0.8～1.2を代入
- **連続使用補正**：一度の連携中に同じ術・技を使用した場合、対応する値を代入。最低値は0.5で、それ以下の場合0.5に補正される

1回目	1	2回目	0.9	3回目	0.81	4回目	0.729	5回目	0.656	6回目	0.59	7回目	0.531	8回目	0.5

- **属性補正**：攻撃属性がある場合、以下の計算式の答えを代入。装備武器と使用術・技両方に属性がある場合、使用術・技のみを参照する

攻撃属性に対応する防御側の属性耐性値÷100

クリティカル発生率の計算式

●クリティカル発生率

クリティカル発生率＝［（攻撃側の器用×2－防御側の器用）÷攻撃側の器用÷2］
×（1＋攻撃側の器用÷1000）×装飾品補正×スキル補正＋背後補正

- **装飾品補正**：クリティカル発生率を変動させる装飾品を装備していた場合、対応する値を代入
- **スキル補正**：クリティカル発生率を変動させるスキルをセットしていた場合、対応する値を代入
- **背後補正**：背後から攻撃した場合は4、その際にリンクして敵を挟み込んでいた場合は7を代入

※計算結果が1未満の場合、0に補正する

ガードブレイク計算式

●ガードブレイク：（ガード耐久値－ガードブレイク値）＝0以下になるとガードブレイクが発生する

●ガードブレイク値

ガードブレイク値＝［攻撃のブレイク値×（1＋腕力÷500）］×背後補正

- **攻撃のブレイク値**：通常攻撃は一部を除いて1、術・技はそれぞれに設定された値を代入
- **背後補正**：背後から攻撃した場合1.5を代入

●ガード耐久値

ガード耐久値＝各ユニットの基本耐久値×（1＋体力÷500）

- **各ユニットの基本耐久値**：味方は10、敵は種類によって異なる

※ガード耐久値は時間経過で徐々に回復する

状態異常や状態変化の計算式

●状態異常発生率

状態異常発生率＝［基本確率－（防御側の精神－攻撃側の器用）÷10］×装飾品補正×スキル補正

- 基本確率：各攻撃に設定されている状態異常になる確率
- 装飾品補正：状態異常発生率を変動させる装飾品を装備していた場合、対応する値を代入
- スキル補正：状態異常発生率を変動させるスキルをセットしていた場合、対応する値を代入

※状態異常発生率は基本確率の半分以下にはならない

●状態変化：（状態変化耐性値（100）－状態変化発生値）＝0以下になると状態異常が発生する

●状態変化発生値

状態変化発生値＝術・技の設定値×（1＋知性÷200）－（精神÷100）×属性ダメージ率×属性耐久値ダメージ率×ガード補正×背後補正×クリティカル補正

- **属性ダメージ率**：ユニットステータス値（味方は1、敵は種類によって異なる）＋スキルによる補正値＋装飾品による補正値＋防具による補正値
- **属性耐久値ダメージ率**：味方は1、敵は種類によって異なる
- **ガード補正**：ガード状態の場合、0.25を代入
- **背後補正**：背後から攻撃した場合、1.3～1.5のいずれかをランダムで代入
- **クリティカル補正**：クリティカルが発生した場合、1.5～2.5のいずれかをランダムで代入

※状態変化耐性値はマイナスになることもあり、下限は－100。その場合、マイナス値が1増えるごとに効果時間が1%延び、－100で効果時間が通常の2倍になる
※状態変化耐性値は自動的に回復せず、戦闘終了後も値が継続する。
※状態変化が発動すると、発動したものの状態変化耐性値がリセットされる。また、宿屋に宿泊すると、すべての状態変化耐性値がリセットされる

獲得経験値の計算式

●獲得経験値

獲得経験値＝基本経験値＋ボーナス経験値

●基本経験値

基本経験値＝出現した敵の経験値の合計×レベル差補正

●ボーナス経験値

ボーナス経験値＝基本経験値÷200×（コンボ補正＋スピード補正＋ノーダメージ補正＋エンカウントリンク補正）×レベル差補正×戦闘ランク補正

- **コンボ補正**：最大ヒット数×0.765
- **スピード補正**：30秒－戦闘にかかった秒数（マイナスの場合は0を代入）
- **ノーダメージ補正**：2＋（出現した敵の平均レベル－味方の平均レベル）。味方がダメージを受けなかった場合のみ加算する。平均レベルの計算結果がマイナスの場合は0を代入
- **エンカウントリンク補正**：エンカウントリンクしたシンボル数×1.5
- **レベル差補正**：味方のレベルが、出現した敵の平均レベルより1高くなるごとに、取得経験値が5%減少する。この補正は各キャラクター別に発生し、取得経験値は50%以下にはならない
- **戦闘ランク補正**：現在の戦闘ランクがイージーの場合0.5、ノーマルの場合1、セカンドの場合1.5、ハードの場合2、アンノウンの場合4を代入

キャラクター&術・技

ここからはプレイヤーが操作できる6人のキャラクターの能力や戦い方、術・技について解説していく。なお、共鳴術技とスキルの詳細は最後にまとめている。

キャラクター&術・技ページの見方

●基本能力、育成方針

●戦闘スタイル、通常攻撃と術・技

❶ キャラクター名
キャラクターの名前

❷ 装備
キャラクターが装備可能な武器、頭防具、体防具の種類

❸ 基本能力
キャラクターのステータスの傾向についての解説

❹ 育成方針
キャラクターの術・技やスキル、伸ばしやすいステータスや優先して習得したいものについての解説

❺ ステータスの成長率
ステータスの成長率をそれぞれ4段階のレーダーチャートで表示。なお、HP、TPのグラフ上部に表示している数値はそれぞれのノードを全解放したときの数値を表わす

❻ ステータスの変化
初期ステータス値と、ステータスに関係するノードを全解放したときのステータス値

❼ オートナビ時のノード解放優先度
リリアルオーブ解放時にオートナビを使用した場合、優先して解放されるノード

❽ リリアルオーブ
リリアルオーブのノード配置を表わす図。リリアルオーブ上に表記された番号は、図の右にある表に対応しており、解放時はその術・技、スキルを習得できる。ピンク色は、リリアルオーブの成長に必要なキーエリアであることを表わす

❾ 戦闘スタイル
キャラクターの特徴を活かした戦い方についての解説

❿ 特性
キャラクター固有の特性についての解説

⓫ サポート
リンク時、そのキャラクターがスレーヴとなった場合に発動されるサポートについての解説

⓬ 通常攻撃と術・技
キャラクターの術・技の中で、早めに習得しておきたいものや、使いやすい術・技についての解説

⓭ 通常攻撃
各通常攻撃の発生回数や特徴についての解説

⓮ 通常攻撃ループ図
通常攻撃のつながり方を図で表わしたものとその解説

⓯ 術・技の種類
その術・技が、武身技、武身技(奥義)、精霊術、精霊術(奥義)、秘奥義、共鳴術技のうち、どれに分類されるかを表わす

⓰ 術・技名
術・技の名前

⓱ 攻撃属性
術・技の攻撃属性。属性は火、水、風、地、光、闇の6種類があり、表示がない場合は無属性となる

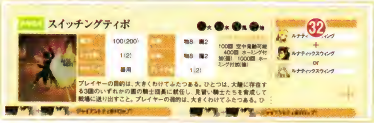
⓲ 習得／発動
術・技の習得条件、もしくは発動条件。習得条件にリリアルオーブと表記されている場合、末尾の番号がそれぞれのキャラクターの❽リリアルオーブの番号と対応している

⓳ 消費TP
術・技を発動する際に消費されるTP量

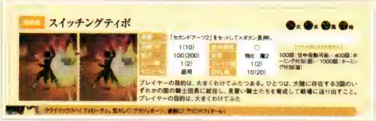
● 術・技

18 発動	「セカンドアーツ2」をセットして×ボタン長押し		
19 消費TP	1(10)	23 空中使用	○
20 威力	100(200)	24 比率	物8／魔2
21 ヒット数	1(2)	25 ブレイク値	1(2)
22 サブステータス	器用	26 OVL値	10(20)

● 共鳴術技



● 秘奥義



● オススメコンボ

20 威力
術・技がヒット数のぶんすべて命中した場合の威力。スキルや特性によって数値が変化する場合、カッコ内にその数値を表記している。エリーゼはティポOFFの数値をカッコ内に記した

21 ヒット数
術・技のヒット数。敵の大きさによっては増減する場合がある。また、スキルや特性によって数値が変化する場合、カッコ内にその数値を表記している

22 サブステータス
術・技のダメージ量に影響を与えるステータス

23 空中使用or詠唱時間
術・技が空中で使用できるかを表わす。可能な場合は○、不可能な場合は—と記載。精霊術はすべて空中発動不可能（ミラがスキル「エアリアルスペル」をセットしている場合を除く）なため、詠唱に要する時間を記載している

24 比率
術・技で与えるダメージが、物攻と魔攻それぞれから受ける影響の比率を表わす。たとえば「物8／魔2」と記載されている場合、物攻の80%、魔攻の20%ぶんの数値がダメージに影響する。ダメージの算出方法については30ページを参照のこと

25 ブレイク値
ヒット数ぶん術・技が命中したときに発生するブレイク値。スキルや特性によって数値が変化する場合、カッコ内にその数値を表記している

26 OVL値
ヒット数ぶん術・技が命中したときに上昇するOVL値。スキルや特性によって数値が変化する場合、カッコ内にその数値を表記している

27 カウント数による性能変化
使用回数によって変化する術・技の性能を記載。表記した使用回数に達した時点で、あとに続く効果が発揮される。派生技で「なし」と記載しているものは、派生元の技のカウント数による性能変化が反映される

28 術・技解説
術・技の特徴や、おもな使い方の解説

29 共鳴術技
術・技から発動できる共鳴術技。それぞれのキャラクター画像の右側上段に対応する術・技、下段に発動する共鳴術技の名前と対応するページを記載している

30 台詞
術・技を発動した際のキャラクターのセリフ

31 派生
スキルや特性によって術・技が変化するものについて、その条件を表わす。なお、「セカンドアーツ」、「セカンドアーツ2」はジュードが該当するスキルをセットした場合に発動可能。「魔技」はミラ、もしくはジュードがスキル「ウィズミラ」セット時に発動可能。チャージはアルヴィンのみ発動可能となっている

32 発動
共鳴術技を発動するキャラクターと術・技の組み合わせ

33 オススメコンボ
キャラクターごとのコンボ一例を紹介。術・技発動の順番、写真、解説を掲載している

Jude Mathis

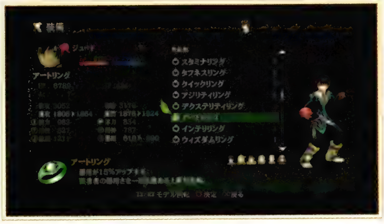
ジュード・マティス

武器	手甲
頭防具	兜 帽子
体防具	軽鎧

本作の主人公のひとりであるジュードは、使いやすい術・技を多く習得し、攻撃面ではパーティの主力となるキャラクター。さらに回復もこなせるので、戦闘に参加する機会は圧倒的に多い。そのため、術・技の特徴はよく確認しておきたい。

基本能力

ジュードは全キャラクター中トップの敏捷を活かし、敵の攻撃を回避しつつ戦える。さらに、腕力と体力も大きく上昇するので、前線で戦うために必要な能力はひととおり揃っているといえる。また、「治癒功」や「快気孔」のような回復術・技も習得するため、多少無理をすれば苦境を切り抜けられるのも大きなメリットだ。そのぶん知性と器用は成長させてもそれほど伸びず、これが一因で魔防も低くなりがち。敵が使用する精霊術には注意しておきたい。



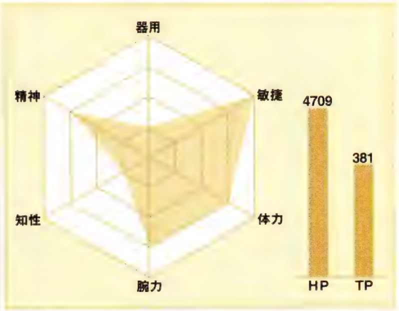
器用を上昇させると、魔防に加えてクリティカル発生率も同時に上昇させられる。装飾品で補うのもひとつの手。

育成方針

ジュード最大の特徴である素早さを活かして戦うため、ステータスは敏捷、腕力、体力の3つを中心に伸ばし、その周辺のノードの術・技、スキルを解放していくのが基本。1枚目では「20 快気孔」や「27 連牙弾」といった、終盤まで活用できる術・技を早めに習得しておくと戦闘が楽になる。また「35 ダッシュ」や「15 ステップロング」などの機動力を上げるスキルも忘れないようにしたい。2枚目は「50 輪舞旋風」と「57 臥狼咆虎」を習得後、「58 コンセントレーション」や「59 エクシード3」を習得し、戦闘能力をさらに向上させよう。

「ダッシュ」を習得すると戦闘中の移動速度が25%も上昇。もともと素早いジュードには効果が大きいスキルだ。

ステータスの成長率



ステータスの変化

	HP	TP	腕力	体力	知性	精神	敏捷	器用
初期値	430	100	54	42	37	44	60	43
全ノード解放時	4709	381	975	828	590	883	1063	628

オートナビ時のノード解放優先度

低 ◀ 優先度 ▶ 高

TP 器用 知性 SP 精神 体力 HP 腕力 敏捷

リリアルオーブ

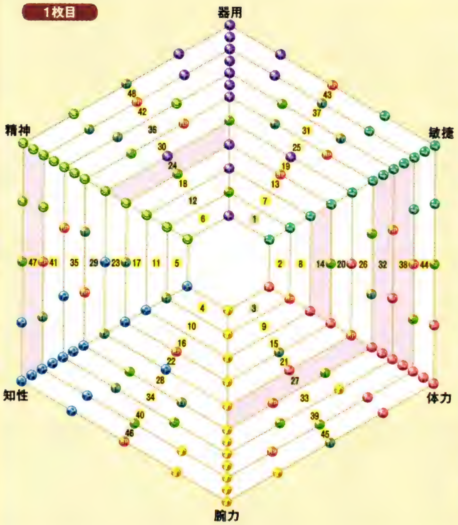
図の見方

- …術・技
- …スキル
- …HP
- …TP
- …SP
- …腕力
- …体力
- …知性
- …精神
- …敏捷
- …器用
- …キーエリア

表の見方

- …スキル（パラメータ）
- …スキル（アクション）
- …スキル（サポート）
- …武身技
- …武身技（奥義）
- …精霊術（下級）
- …精霊術（中級）
- …精霊術（上級）
- …精霊術（奥義）

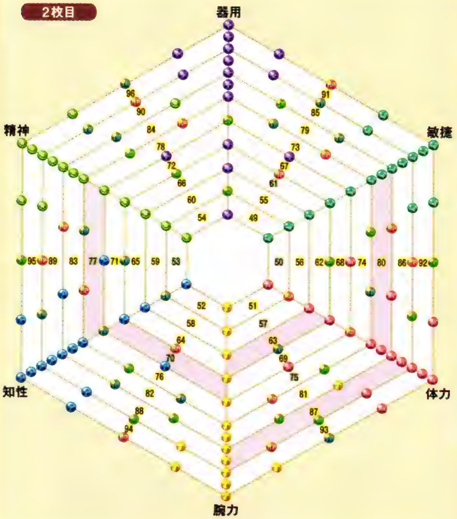
1枚目



●習得できる術・技／スキル

1	三散華	25	ダウンバースト
2	バイタリティ	26	エクシード2
3	巻空旋	27	連牙弾
4	スプレンダーアサルト	28	イミテイションデス
5	グロウアップヒール	29	掌底破
6	マジックガード	30	コンボボルテージ
7	HPゲイン	31	アクアガード
8	TPゲイン	32	瓶陽陣
9	コンボTPサポート	33	クイックリカバー
10	ウェルガード	34	ムーヴィングアサルト
11	フラッシュガード	35	ダッシュ
12	飛燕連脚	36	飛天翔駆
13	アースガード	37	デクステリティ
14	鋭招来	38	アジリティ
15	ステップロング	39	スタミナ
16	エクシード	40	ストレングス
17	TPドレインガード	41	インテリジェンス
18	ウィンドガード	42	マインド
19	スピリッツ	43	バイタリティ2
20	快気孔	44	アサルトステップ
21	イミュニティ	45	ダークガード
22	コンボメンタルサプライ	46	獅子戦吼
23	クロスカウンター	47	スプレンダークイック
24	転泡	48	ファイアガード

2枚目



●習得できる術・技／スキル

49	ライフアップ	73	ステップアーマー
50	輪舞旋風	74	セカンドアピール
51	ヒールシェアプラス	75	鳳墜拳
52	ディレイリンクアーツ	76	ステッパー
53	臥龍空破	77	烈風拳
54	メンタルアップ	78	リミッツフィーバー
55	アサルトコンディション	79	デクステリティ2
56	ライトガード	80	アジリティ3
57	臥狼咆虎	81	スタミナ2
58	コンセントレーション	82	ストレングス2
59	エクシード3	83	インテリジェンス2
60	メニメニリンク	84	マインド2
61	無影掌	85	TPゲイン2
62	リバイバルエナジーHP	86	リコール
63	コンセントレーション2	87	セカンドアーツ
64	リミッター	88	ベンチウォーマーHP
65	リバイバルエナジーTP	89	ベンチウォーマーTP
66	リミッター2	90	リミッター3
67	レストアプラス	91	アピールターゲット
68	バイタリティ3	92	オールガード
69	HPゲイン2	93	シャイニングハンド
70	烈破掌	94	ライフリバース
71	スピリッツ2	95	コンセントレーション3
72	アジリティ2	96	セカンドアーツ2

戦闘スタイル

移動速度が速いジュードは、積極的にフリーランを使っていれば大抵の攻撃を簡単に避けられる。さらに、下記の集中回避をうまく使えば、敵の攻撃を一切受けず、一方的に攻撃することも可能だ。そのため、周囲の敵をよく観察し、敵に囲まれそうになったら素早く立ち位置を変更しながら戦うといいだろう。ボス戦では、あえて自身が狙われるように立ち回ると、ほかの味方の被害を抑えられる。積極的に攻撃しつつ、敵を味方から引き離すように戦おう。

ジュードが敵を連れ回し、攻撃範囲に味方を入れないようにするのが理想。敵の攻撃の切れ間を狙って反撃に転じよう。

ジュードの特性

集中回避

敵の攻撃が当たる瞬間に、攻撃をバックステップで回避すると、一瞬で敵の背後に回り込める。直後に動けるので、無防備な敵に攻撃を叩き込もう。なお、集中回避はスキル「コンセントレーション」などで強化可能。さらに使いやすさが向上するので、早めにスキルを習得しておきたい。

背後から攻撃するとクリティカル発生率も上昇。積極的に集中回避を行ない、敵の背後をとろう。

ジュードのサポート

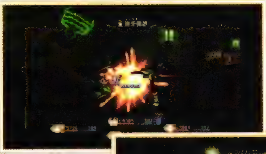
レストア

マスターがダウンすると、ジュードがマスターのHPを最大値の15%ぶん回復する。それほど多い回復量ではないが、ダウンするたびに発生するため、積み重なると効果は大きい。また、戦闘不能も50%の確率で回復してくれるので、強敵との戦闘では回復の手間を軽減できる。

頻繁にこちらを吹き飛ばすパワータイプに有効。なお、敵がパワータイプだとHP回復量が5%上昇する。

通常攻撃と術・技

ジュードは通常攻撃と術・技、いずれも発生が早いものが多く、隙が少ないのが特徴。もともと攻撃力が高いため、普通の敵が相手ならば通常攻撃だけで押し切ることも可能だ。物語序盤は「三散華」や「連牙弾」などのヒット数が多い術・技を中心にコンボを組み立てていくと、与えるダメージも自然と多くなる。後半は攻撃範囲が広い「輪舞旋風」を多用すれば敵集団との戦闘がかなり楽。エンカウントリンクを発生させて経験値を稼ぐ際にも便利なので、できるだけ早い段階で習得しておくといい。



「連牙弾」はヒット数が多く、隙も少ないため、通常戦でもボス戦でも重宝する。

宿屋で回復しつつ、「輪舞旋風」を連発して戦闘をこなすと、経験値などを稼げる。

ジュードの通常攻撃

◎ボタン

1段目	2段目	3段目	4段目

拳で連撃をくり出す。1段目は2ヒットするため、ヒット数を稼ぐ場合や、通常攻撃でTPを回復したいときに役立つ。

↑+◎ボタン

1段目	2段目	3段目	4段目

空中へ突き上げた敵を、連続で蹴り上げる。1段目にダウンしている敵を引き起こす効果があることを覚えておこう。

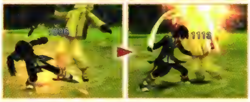
←or→+◎ボタン

1段目	2段目	3段目	4段目

4段目は20%の確率で敵を気絶状態にできるほか、敵を反転させ背後を取れる。そこからほかの術・技につなげよう。

↓+◎ボタン

1段目	2段目



足払いを放ったあと拳を打ち下ろし敵をダウンさせる。直後に敵を引き起こす術・技を使用し、コンボをつなごう。

L1+◎ボタン

強攻撃	ムーヴィングアサルト

振り向きざまに強烈な当て身をくり出す。発生が早く、敵を後退させられるため、敵との距離を取りたい場合にも便利。

L1+↑+◎ボタン

強攻撃	ムーヴィングアサルト

かがんで力をためたあと、敵を高く蹴り上げる。発生がやや遅いので、コンボに組み込み、敵の体勢を確認して使おう。

ジャンプ中に◎ボタン

1段目	2段目

1段目で敵を蹴り上げ、浮き上がった敵に回し蹴りをくり出す。直後に空中使用可能な術・技につなぎ、追撃しよう。

ジュードの通常攻撃ループ図

◎	1段目	2段目	3段目	4段目
↑+◎	1段目	2段目	3段目	4段目
←or→+◎	1段目	2段目	3段目	4段目
↓+◎	1段目	2段目		

※1 ※2

通常攻撃の1〜4段目 → 強攻撃 L1+◎ ⇔ L1+↑+◎ → 通常攻撃の1段目

通常攻撃の1〜4段目 → ムーヴィングアサルト L1+◎ ⇔ L1+↑+◎ → 通常攻撃の1段目

←or→+◎の4段目で敵を気絶状態、もしくは背中を向けた状態にすることを意識しながら戦うと、ヒット数、与ダメージともに伸びやすい。敵がダウン状態になってしまったら素早く↑+◎をくり出し、敵を引き起こせばコンボを継続できる。

※1 直前に入力した通常攻撃以外の1段目につながる
※2 直前に入力した通常攻撃以外の2段目につながる

武身技 治癒功

習得	最初から使用可能			【カウント数による性能変化】
消費TP	5	空中使用	—	100回/400回:速度上昇　200回:範囲拡大
威力	—	比率	—	
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	精神	OVL値	0	

自身を中心とした範囲に円状の光を発生させ、自分と範囲内にいる味方のHPを回復する。味方が得る回復効果はジュードからの距離が近いほど大きくなり、距離によって最大値の12~24%のあいだで変動する。

共鳴術技
- ラウンドエッジ　スパイリット・メディク(→P95)
- ピクシーサークル　エイドオール(→P95)
- ファーストエイド　エイドオール(→P95)

治癒功(ちゆこう)! / 治癒功! まだまだ!

セカンドアーツ

武身技 連気治癒功

発動	「セカンドアーツ」をセットして⊗ボタン長押し			【カウント数による性能変化】
消費TP	5	空中使用	—	なし
威力	—	比率	—	
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	精神	OVL値	0	

消費TP、効果範囲は「治癒功」と同様だが、回復効果の発生回数が1回増えて、回復量は「治癒功」の約1.5倍になる。そのぶん無防備な状態が長く続くので、周囲の状況に応じて使い分けたい。

共鳴術技
- ラウンドエッジ　スパイリット・メディク(→P95)
- ピクシーサークル　エイドオール(→P95)
- ファーストエイド　エイドオール(→P95)

連気治癒孔(れんきちゆこう)!

武身技 快気孔

習得	リリアルオーブ 20			【カウント数による性能変化】
消費TP	13	空中使用	—	100回:速度上昇　200回:範囲拡大
威力	—	比率	—	
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	—	OVL値	0	

自身を中心に円状の光が出現し、自分と範囲内にいる味方の状態異常と状態変化を回復する。効果の発生が早く隙も少ないため、味方が状態異常にかかったらすぐに使用すると、被害を最小限に食い止められる。

共鳴術技
- リカバー　リカバーヒール(→P98)

快気孔(かいきこう)! / 快気孔! はっ!

武身技 魔神拳

習得	最初から使用可能			【カウント数による性能変化】
消費TP	6	空中使用	—	100回/200回:速度上昇、射程延長　400回:貫通効果付加
威力	204	比率	物7/魔3	
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	—	OVL値	20	

拳を振り上げ、地面を走る衝撃波を敵に向かって飛ばす。射程は戦闘エリア全体の半分程度あり、敵に接近するまえの牽制に便利な武身技。最初に振り上げる拳にも攻撃判定があり、至近距離で使用すると2ヒットする。

共鳴術技
- ウィンドランス　絶風刃(→P94)
- 魔神剣　魔神連牙斬(→P94)
- スプラッシュ　スプラッシュライン(→P94)

魔神拳(まじんけん)! / 魔神拳! 当たれ!

ウィスミラ　セカンドアーツ

武身技 魔神拳・双牙

発動	「セカンドアーツ」をセットして⊗ボタン長押し			【カウント数による性能変化】
消費TP	6	空中使用	—	なし
威力	85	比率	物7/魔3	
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	—	OVL値	10	

「魔神拳」の直後に拳を大地に突き立て、2発目の衝撃波を飛ばす。ジュードにとって遠距離攻撃の主力となるので、「セカンドアーツ」習得後は「魔神拳」で攻撃を止めず、こちらまで派生させたい。

共鳴術技
- ウィンドランス　絶風刃(→P94)
- 魔神剣　魔神連牙斬(→P94)
- スプラッシュ　スプラッシュライン(→P94)

魔神剣・双牙(まじんけん・そうが)! / 魔神剣・双牙! まだまだ! / 双牙!

右上へ

ウィズミラ

魔技 ウィンドカッター

風

発動	「ウィズミラ」をセットし、ミラとリンクする		
消費TP	6	空中使用	—
威力	204(323)	比率	物6/魔4
ヒット数	1(2)	ブレイク値	1(2)
サブステータス	—	OVL値	10(20)

【カウント数による性能変化】なし

振り上げる拳に合わせて風の刃を発生させる。風の刃はかなり遠くまで届くので、敵に接近されるまえに攻撃できる。「セカンドアーツ」セット時は、さらに射程の長い2発目が発生する。

共鳴術技
- ウィンドランス 絶風刃(→P94)
- 魔神剣 魔神連牙斬(→P94)
- スプラッシュ スプラッシュライン(→P94)

ウィンドカッター！

武身技 三散華

地

習得	リリアルオーブ 1		
消費TP	9	空中使用	—
威力	300	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	敏捷	OVL値	30

【カウント数による性能変化】200回：速度上昇

拳撃をくり出したあと敵を蹴り上げる3連撃。前進しながら攻撃するためコンボに組み込みやすく、隙も少ない。さらにサブステータスが敏捷なのでジュードとはとても相性がよく、序盤から終盤まで活用できる武身技だ。

共鳴術技
- ロックトライ 玄武散(→P94)
- ロックトライ 玄武散(→P94)
- 三散華 六散華(→P95)

三散華(さざんか)！ / 三散華！ 打ち抜け！

ウィズミラ　セカンドアーツ

武身技 三散華・追蓮

地

発動	「セカンドアーツ」をセットして⊗ボタン長押し		
消費TP	9	空中使用	—
威力	150	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	敏捷	OVL値	10

【カウント数による性能変化】なし

「三散華」で蹴り上げたあとに当て身を加え、敵を後方に吹き飛ばす。ダメージアップが期待できるが、敵との距離が離れるため、コンボのラストに使用するといい。

共鳴術技
- ロックトライ 玄武散(→P94)
- ロックトライ 玄武散(→P94)
- 三散華 六散華(→P95)

三散華・追蓮(さざんか・ついれん)！ / 三散華・追連！ 砕けろ！ / 追連！

魔技 グレイヴ

地

発動	「ウィズミラ」をセットし、ミラとリンクする		
消費TP	9	空中使用	—
威力	480(780)	比率	物6/魔4
ヒット数	3(4)	ブレイク値	3(4)
サブステータス	—	OVL値	30(40)

【カウント数による性能変化】なし

拳による2連撃のあと地面から石柱が飛び出し、敵を浮き上がらせる。石柱には敵を引き起こす効果もあり、コンボに組み込んでも使いやすい。「セカンドアーツ」時は石柱が1本追加される。

共鳴術技
- ロックトライ 玄武散(→P94)
- ロックトライ 玄武散(→P94)
- 三散華 六散華(→P95)

グレイヴ！

武身技 鋭招来

習得	リリアルオーブ 14		
消費TP	8	空中使用	—
威力	200	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】200回：速度上昇 400回：効果10%上昇

自身の物攻を30%上昇させる。発生までにやや時間がかかるため、戦闘開始直後に使用しておくと効果的。なお、周囲に発生する闘気でダウンしている敵を引き起こせるので、この武身技を攻撃の起点に使うのも有効だ。

共鳴術技
- バーンスプレッド 炎穿陣(→P95)
- シャープネス ヴァイト・ルインフォース(→P95)

鋭招来(えいしょうらい)！ / 鋭招来！ はぁぁあっ！

次ページへ

セカンドアーツ
ウィズミラ

武身技 剛招来

発動	「セカンドアーツ」をセットして⊗ボタン長押し			
消費TP	8	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	200	比率	物10	なし
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	—	OVL値	10	

物攻30%アップに加え、物防も30%上昇する。受けるダメージを大きく軽減できるので、効果が切れるたびに使用したい。なお、カウント数による効果上昇は物攻、物防の両方に発生する。

共鳴術技
- バーンスプレッド 炎穿陣(→P95)
- シャープネス ヴァイト・ルインフォース(→P95)

剛招来(ごうしょうらい)！ / 剛招来！ はぁぁあっ！

魔技 アクアプロテクション 水

発動	「ウィズミラ」をセットし、ミラとリンクする			
消費TP	8	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	200(600)	比率	物6/魔4	なし
ヒット数	1(3)	ブレイク値	1(3)	
サブステータス	—	OVL値	10(30)	

自身の周囲を旋回する水球を発生させ、触れた敵にダメージを与える。最大で6つまで水球を維持でき、攻撃、防御の両面で役に立つ。「セカンドアーツ」時は一度に3つの水球が出現する。

共鳴術技
- バーンスプレッド 炎穿陣(→P95)
- シャープネス ヴァイト・ルインフォース(→P95)

アクアプロテクション！

武身技 掌底破

習得	リリアルオーブ 29			
消費TP	7	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	300	比率	物10	100回：速度上昇 200回：気絶効果付加
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	敏捷	OVL値	10	

素早く踏み込んで力をこめた掌底を放つ。敵を後方に押し戻すが、自身もわずかに前進するため、ほかの術・技にもつなぎやすい。気絶効果が付加されるとさらに使い勝手が向上するので、早めにカウント数を稼ぎたい。

共鳴術技
- バニッシュヴォルト or サンダーブレード 雷閃拳(→P96)
- ワイドショット 拒甲掌破(→P96)

掌底破(しょうていは)！ / 掌底破！ 遅い！

セカンドアーツ
ウィズミラ

武身技 双撞掌底破

発動	「セカンドアーツ2」をセットして「掌底破」のあとに⊗ボタン			
消費TP	7	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	300	比率	物10	なし
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	敏捷	OVL値	10	

「掌底破」の直後にもう一度掌底をくり出す。技の発生が非常に早いうえに威力も高く、強敵相手にかなり役立つ。「魔神拳・双牙」と異なり、「掌底破」2回ぶんのTPが消費される点は注意。

共鳴術技
- バニッシュヴォルト or サンダーブレード 雷閃拳(→P96)
- ワイドショット 拒甲掌破(→P96)

双撞掌底破(そうどうしょうていは)！ / 双撞掌底破！ もひとつ！

魔技 フレアボム 火

発動	「ウィズミラ」をセットし、ミラとリンクする			
消費TP	7	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	90(210)	比率	物6/魔4	なし
ヒット数	1(2)	ブレイク値	1(2)	
サブステータス	—	OVL値	10(20)	

炎をまとった掌底を放つ。「掌底破」と比べると威力がかなり落ちるので、炎属性が弱点の敵に使うといい。「セカンドアーツ2」をセットすると「双撞掌底破」と同様に2発目の掌底を加えられる。

共鳴術技
- バニッシュヴォルト or サンダーブレード 雷閃拳(→P96)
- ワイドショット 拒甲掌破(→P96)

フレアボム！

武身技 転泡

水

習得	リリアルオーブ 24		
消費TP	16	空中使用	—
威力	240	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
200回：範囲拡大

敵の側面に回り込みながら足払いを放ち、ヒットした敵をダウンさせる。同時に発生する水泡にも攻撃判定があり、やや離れた位置から敵を巻き込むことも可能だ。使用回数が200回を超えるとさらに範囲が広がる。

共鳴術技
タイドバレット
転留追刃穿(→P99)

転泡(てんほう)! / 転泡! はっ!

武身技 飛燕連脚

習得	リリアルオーブ 12		
消費TP	10	空中使用	○
威力	330(495)	比率	物10
ヒット数	2(3)	ブレイク値	2(3)
サブステータス	—	OVL値	20(30)

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇
400回：引き起こし効果付加

空中に飛び上がりつつ、2連続の回し蹴りで敵を蹴り上げる。使用直後の滞空中に連続で使用するとそのまま敵を蹴り続けることも可能。「セカンドアーツ2」をセットしていると、ヒット数が1回増える。

共鳴術技
魔神爆炎斬
リフレクトボミング(→P96)

飛燕連脚(ひえんれんきゃく)! / 飛燕連脚! せいやっ!

武身技 連牙弾

習得	リリアルオーブ 27		
消費TP	14	空中使用	—
威力	420	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	敏捷	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇

前進しつつ5連撃をくり出す。動作が非常に素早くて隙が少なく、序盤から主力として活躍してくれる武身技だ。一度の攻撃で5ヒットするので、共鳴術技ゲージをためたり、敵をガードブレイクするときにも役立つ。

共鳴術技
アサルトダンス
滅爪乱牙(→P96)

連牙弾(れんがだん)! / 連牙弾! はぁぁぁっ!

武身技 烈風拳

風

習得	リリアルオーブ 77		
消費TP	16	空中使用	○
威力	300	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	18

【カウント数による性能変化】
200回：麻痺の確率増加　400回：OVL値上昇

回転しながら風を巻き起こし、周囲の敵を巻き込みながら真上に飛び上がる。使用後は敵といっしょにほぼ真下に着地するため、空中にいるうちに別の術・技をくり出し、そのままコンボにつなげると反撃を受けにくい。

共鳴術技
サイクロン
気刃連旋襲(→P96)

烈風拳(れっぷうけん)! / 烈風拳! おちろ!

武身技 獅子戦吼

習得	リリアルオーブ 46		
消費TP	14	空中使用	○
威力	400	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1.5
サブステータス	体力	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回：ガードブレイク効果付加

敵に背を向けた直後、振り返りざまに獅子の形をした闘気を放つ。ヒットした敵は後方に吹き飛ばされたあとダウンするので、一時的に敵と距離をとりたい場合に便利。使用回数が増えるとガードブレイク効果も加わる。

共鳴術技
ティポ戦吼
ティポ・ザ・ビースト(→P97)
エアプレッシャー
獅吼爆砕陣(→P97)

獅子戦吼(ししせんこう)! / 獅子戦吼! 吹き飛べ!

武身技 輪舞旋風

風

習得	リリアルオーブ 50		
消費TP	12	空中使用	○
威力	250	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回/400回：巻き込み量増加

その場で回転蹴りを放ち、発生した衝撃波で敵を自身に引き寄せる。攻撃範囲が非常に広く、敵集団の中心で使うと周囲の敵をつぎつぎに巻き込める。移動しながら連発すれば、敵を1ヵ所に集めることも容易だ。

共鳴術技
- 散沙雨
  封舞活裏劇(→P97)

輪舞旋風(ろんどせんぷう)！ / 輪舞旋風！ こっちだ！

武身技 飛天翔駆

習得	リリアルオーブ 36		
消費TP	15	空中使用	○
威力	350	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回：ヒット数+1

空中に飛び上がったあと1回転し、加速をつけて蹴りをくり出す。離れた位置で使用すれば、攻撃しながら敵に急接近できる。また、敵を貫通できるので、うまく位置を調整すれば直後に敵の背後を取れる。

共鳴術技
- エアリアルバレット
  飛天翔星駆(→P97)

飛天翔駆(ひてんしょうく)！ / 飛天翔駆！ 当たれ！

武身技 巻空旋

風

習得	リリアルオーブ 3		
消費TP	12	空中使用	—
威力	380	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回：範囲拡大

空気を巻き込むように構えを取り、触れた敵を上空へと投げ飛ばす。射程が短く、効果が発生するまでにやや時間がかかるのが難点だが、敵のガードや鋼体を無効化できるため、パワータイプの敵や強敵に有効。

共鳴術技
- ファイアボール
  エアリアルファイア(→P97)
- 巻空旋
  巻空鏡舞(→P98)

巻空旋(かんくうせん)！ / 巻空旋！ ふっ！

武身技 無影掌

習得	リリアルオーブ 61		
消費TP	9	空中使用	○
威力	250	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1.5
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回：ブレイク値増加、気絶効果付加
400回：速度上昇、ヒット数+1

回転しながらバックステップを行ない、直後に高速で敵を突く。空中で使用すると敵をすり抜けられるが、攻撃判定がなくなる点には注意。また、200回使用するとブレイク値が倍になり、30%の確率で敵を気絶させる。

共鳴術技
- ディバインストリーク or グレアケイジ
  双砕迅(→P98)

無影掌(むえいしょう)！

武身技 烈破掌

火

習得	リリアルオーブ 70		
消費TP	18	空中使用	—
威力	450	比率	物10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
100回/200回/400回：炎上の確率増加

手刀で敵を空中に突き上げたあと、手刀に込めた気を爆発させて敵を吹き飛ばす。1発目にはダウンした敵を引き起こす効果があるため、状況を選ばずに使用できる。ただし、1発目がヒットしないと2発目は発生しない。

共鳴術技
- ティポプレッシャー
  ジャイアントティポドロップ(→P98)
- フリーズランサー
  絶破烈氷撃(→P98)

烈破掌(れっぱしょう)！ / 烈破掌！ 打ち抜け！

武身技 臥龍空破

習得	リリアルオーブ 53			
消費TP	18	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	350	比率	物10	200回：ヒット数+1
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	—	OVL値	20	

右前方に大きく一歩踏み込み、飛び上がりながらアッパーを放つ。敵の側面に移動するので、敵の攻撃を回避しつつ攻撃に移れる。また、敵を引き起こすことも可能で、ダウンしている敵へのコンボの起点にもなる。

共鳴術技
- ティポライジング　臥龍アッパー(→P99)
- ブルースフィア　海龍拳(→P99)

臥龍(がりょう)……空破(くうは)！ / 臥龍……空破！ いっけえー！

武身技 叛陽陣　光

習得	リリアルオーブ 32			
消費TP	20	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	450	比率	物6/魔4	200回：威力20%上昇、効果時間延長
ヒット数	1	ブレイク値	0.5	
サブステータス	—	OVL値	10	

触れた敵を大きく吹き飛ばす光球を前方に向かって放つ。発生するまでの時間が長く、接近戦で使用するには不向き。球の進む速度が遅い点を活かし、敵からやや離れた位置で使い、球の動きに合わせて接近するといい。

共鳴術技
- ネガティブホルダー　イノセントゲート(→P99)

叛陽陣(はんようじん)！ / 叛陽陣！ はぁぁぁっ！

武身技 鳳墜拳　火

習得	リリアルオーブ 75			
消費TP	18	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	500	比率	物10	200回：敵の浮く高さがアップ
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	知性	OVL値	20	

飛び上がって空中で振り下ろした拳から炎の衝撃波を放つ。威力がかなり高いので強敵に有効だが、敵を吹き飛ばしてしまうせいで、コンボには組み込みにくい。なお、空中で使うと最初のジャンプを省略できる。

共鳴術技
- カタラクトレイ　カタラクトブレード(→P100)
- 飛燕翔旋　閃破封翼弾(→P100)

鳳墜拳(ほうついけん)！ / 鳳墜拳！ おちろ！

武身技 尖牙　闇

習得	「絶技の書「一刺必滅」」を入手			
消費TP	17	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	200	比率	物10	100回/200回/400回：即死確率5%上昇
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	器用	OVL値	20	

斜め下方に向けて突きをくり出す。ダウンしている敵にヒットさせると、15%の確率で残りHPに関わらず戦闘不能にでき、確率は使用回数に応じて最大で30%まで上昇する。ダウンしている敵には積極的に使用したい。

共鳴術技
- レイジングサン　スカーレットファング(→P99)

尖牙(せんが)！ / 尖牙！ 遅い！

武身技 ミュゼ　火 水 風 地

習得	M37～M48まで使用可能			
消費TP	30	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	1000	比率	物10	なし
ヒット数	7	ブレイク値	7	
サブステータス	—	OVL値	70	

精霊ミュゼを召喚し、槍のように変化させたミュゼの髪による攻撃に合わせて突きをくり出す。4属性を備えていて複数の状態変化を同時に発生させやすく、威力も高いが、物語中盤の一定期間しか使用できない。

共鳴術技

ミュゼ！ / お願い！

武身技（奥義） 臥狼咆虎

習得	リリアルオーブ 57			
消費TP	30	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	1200	比率	物10	なし
ヒット数	5	ブレイク値	5	
サブステータス	—	OVL値	50	

敵を素早く蹴り上げたあと、かかと落としで蹴り落とし、地面に叩きつけた拳から放たれる衝撃波で追撃する。消費TPが多いが、それに見合うだけの威力はある。衝撃波がヒットした敵は大きく吹き飛ぶため、コンボの最後に組み込んで使用したい。

臥狼咆虎（がろうほうこ）！

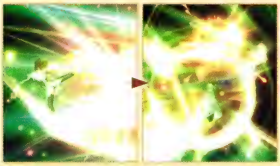
武身技（奥義） 衝波魔神拳

習得	「絶技の書「万震崩拳」」を入手			
消費TP	30	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	750	比率	物10	なし
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	—	OVL値	50	

拳を激しく地面に叩きつけ、自身の周囲に発生した衝撃波で敵を吹き飛ばす。共鳴術技ゲージの上昇量が非常に多く、敵に囲まれている状態で連発すれば、あっという間にゲージがたまる。ダウンしている敵もまとめて吹き飛ばせる強力な奥義だ。

衝波（しょうは）！　魔神拳（まじんけん）！

秘奥義 殺劇舞荒拳



発動	オーバーリミッツ状態で「臥狼咆虎」ヒット中に◎ボタン長押し			
消費TP	0	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	3600	比率	物10	なし
ヒット数	13	ブレイク値	13	
サブステータス	—	OVL値	0	

「臥狼咆虎」で吹き飛んだ敵の背後に回り込み、敵を蹴り飛ばしたあと、前後に回り込みながら高速の連撃をくり出す。最後の一撃は敵を大きく吹き飛ばしてしまうので、オーバーリミッツの残り時間を考慮し、使用するタイミングを計ろう。

殺撃（さつげき）！　はっ！　てやっ！　はーーーっ！　舞荒拳（ぶこうけん）!!

秘奥義 虎牙破斬・咢

発動	オーバーリミッツ状態でミラとリンクし、「衝波魔神拳」ヒット中に◎ボタン長押し			
消費TP	0	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	4800	比率	物10	なし
ヒット数	7	ブレイク値	7	
サブステータス	—	OVL値	0	

ジュードが上空に打ち上げた敵を、空中のミラが斬り落とし、落下中の敵を挟み込むように同時攻撃を放つ。発動後、敵は上空に吹き飛ばされる。クリア後にしか発動できない合体秘奥義なので使用する機会は少ないが、そのぶん威力は絶大だ。

飛んで！ ▶ 任せた！ ▶ 輝け！ ▶ 極光！ ▶ 込めろ！ ▶ 虎牙破斬（こがはざん）!!　咢（あぎと）!!

オススメコンボ　①輪舞旋風→②◎ボタン×2→③連牙弾→④三散華→⑤飛燕連脚→⑥鳳墜拳

①輪舞旋風

③三散華

⑤鳳墜拳

敵からやや離れた位置で「輪舞旋風」を使用し、敵を引き寄せる。近づいた敵に対して通常攻撃を2段目まで放ち、その後「連牙弾」へ。さらに続けて「三散華」、「飛燕連脚」へつなぎ、浮き上がった敵に「鳳墜拳」を放つことで敵を吹き飛ばし、直後の反撃を防ぐ。通常攻撃を「連牙弾」などに変更するとヒット数も稼げる。

戦闘セリフ紹介 Part.1

プレイヤーが操作できる6人＋ティポの戦闘時のセリフを紹介。攻撃時の掛け声にも個性が表われている。

Part.2→P69

攻撃時の掛け声

ジュード	やっ！／えい！／たあっ！／はぁっ！／まだまだっ！／砕けろっ！／せいやっ！／打ち抜け！／遅い！／吹き飛べ！／はぁぁぁっ！／もひとつ！／いっけえー！／当たれ！／おちろ！／こっちだ！／ふっ！／はっ！
ミラ	はっ！／せい！／はあっ！／せいやっ！／はああっ！／覚悟！／ゆくぞ！／なめるな！／つらぬけ！／おちろ！／邪魔だ！／斬り裂け！／燃えろ！／きらめけ！／取り囲め！／引き寄せろ！／精霊たちよ！
(M44〜M47)	それっ！／えい！／やっ！／たあっ！／それそれっ！／えいや！／くらいなさい！／まだまだよ！／散りなさい！／逃がしません！／これでどう！／とどめです！／こいつ！／負けるわけには！
アルヴィン	ふっ！／それっ！／せやあ！／ふんっ！／バイバイ！／シュート！／おらおら！／うざいっての！／砕けろ！／よいしょお！／ばーん！／ぶっ飛べ！／くらいな！／せーの！／終わりだ！／はぁっ！／まだまだ！／踊れ！／飛んでけ！
エリーゼ	やっ！／えいっ！／それっ！／ええい！／そおれっ！／えいや！／こないでください！／(い)やっ！(い)やっ！／しつこーい！／やっちゃいます！／逃げません！／ティポ！／いっけー！／消えちゃえ！
ティポ	だっ！／やあー！／どりゃー！／うにょーん！／どっこーい！／おらおらー！／こんにゃろー！／突撃ぃー！／やってやるー！／グルグルー！／アタークッ！／どどーん！／がおー！／これでもかー！
(M28〜)	やっ／たあ！／それっ！／ええーい！
ローエン	ほっ！／ふんっ！／とうっ！／せいやっ！／それ！／くらいなさい／えいやっ！／それそれっ！／降り注げ！／のってきました！／踊りなさい！／成敗！／まだまだ！／フィニッシュ！
レイア	はっ！／とうっ！／たあっ！／やあっ！／はぁぁぁっ！／それそれっ！／せいっ！／いっけー！／吹っ飛べ！／遅い！／どうだっ！／だだだだっ！／根性ー！／穿(うが)て！

共鳴術技で攻撃時（ジュードとリンク）

ミラ	決めるぞ、ジュード！
アルヴィン	やるぞ、ジュード！
エリーゼ	やりますよ、ジュード！
ティポ	ジュード君、来てー！
(M28〜)	カモーン、ジュードー！
ローエン	ここです、ジュードさん！
レイア	ジュード、例のやつ！

共鳴術技で　攻撃時（ミラとリンク）

ジュード	行くよ、ミラ！
アルヴィン	決めるぜ、ミラ様！
エリーゼ	ミラ、決めましょう！
ティポ	ミラ君、行くよー！
(M28〜)	ミラ、ヨロシクー！
ローエン	決めますよ、ミラさん！
レイア	やっちゃおう、ミラ！

共鳴術技で攻撃時（アルヴィンとリンク）

ジュード	来て、アルヴィン！
ミラ	やるぞ、アルヴィン！
エリーゼ	いきますよ、アルヴィン！
ティポ	やるよアルヴィン君！
(M28〜)	出番だ、アルヴィンー！
ローエン	アルヴィンさん、いざ！
レイア	合わせて、アルヴィン君！

共鳴術技で攻撃時（エリーゼとリンク）

ジュード	合わせて、エリーゼ！
ミラ	ここだ、エリーゼ！
アルヴィン	あわせろよ、姫様！
ローエン	エリーゼさん、今です！
レイア	やるよ、エリーゼ！

共鳴術技で攻撃時（ローエンとリンク）

ジュード	頼むよ、ローエン！
ミラ	ローエン、頼む！
アルヴィン	くらわせるぜ、じいさん！
エリーゼ	ローエン、一緒に！
ティポ	ローエン君、せーの！
(M28〜)	お願い、ローエンー！
レイア	ローエン、お願い！

共鳴術技で攻撃時（レイアとリンク）

ジュード	レイア、あれやるよ！
ミラ	続け、レイア！
アルヴィン	ついてこい、レイア！
エリーゼ	レイア、お願い！
ティポ	レイア、決めちゃおー！
(M28〜)	とどめだ、レイアー！
ローエン	参りましょう、レイアさん！

共鳴術技で攻撃時（とどめを刺す）

ジュード	力をひとつに！
ミラ	これでとどめだ！
アルヴィン	これがプロの仕事だ！
エリーゼ	本気の本気です！
ティポ	ティポマックスー！
ローエン	フォルテシモ　デュオ！
レイア	とっておきスペシャル！

ダメージを受ける

ジュード	うっ！／ぐは！／うわぁっ！
ミラ	くっ！／うわっ！／ああっ！
(M44〜M47)	あっ！／うっ！／きゃあ！
アルヴィン	ちっ！／ぐっ！／(い)ってーな！
エリーゼ	／あっ！／きゃっ！／きゃあっ！
ローエン	くっ！／むう！／ぐはぁっ！
レイア	あっ！／いたっ！／きゃあっ！

Milla Maxwell

ミラ=マクスウェル

武器 剣

サークレット
リボン

コート

ミラは武身技と精霊術に加え、特性で精霊術の性能を変化させられるがゆえ、攻撃パターンが非常に多彩。そのため、戦闘では敵を選ばず活躍できる。さらに空中戦を得意とし、スキルを習得していけば自在に空中を動き回りながら戦える。

基本能力

ミラは突出して高い能力はないが、逆に低い能力もなく、あらゆる敵に対応しやすい万能キャラクター。前線でも後方支援でも活躍が期待できるが、それぞれの分野のエキスパートには劣るので、ほかの味方とのバランスを考え、パーティに足りない部分を補うように立ち回ろう。ステータス面で見ると精神が低いので状態異常や状態変化にかかりやすく、HPもそれほど伸びない。強敵相手に無理をさせるとピンチに追い込まれるので注意したい。

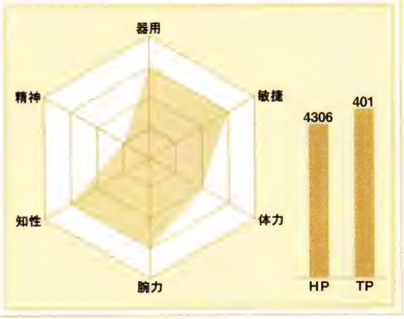
術・技を多用するミラは消費TPが多くなりがち。「フェアリィリング」などの消費TPを軽減する装飾品を装備したい。

育成方針

知性を伸ばせば精霊術と魔技、両方のダメージを底上げできるので、ステータスでは知性を最優先で上げたい。これに加えて、前線を中心に立ち回らせる場合はHPや体力、後方支援メインの場合はTPを上げよう。スキルは「20エアリアルボルテージ」や「47エアリアルガード」など、空中戦が行ないやすくなるものを忘れずに習得しておくこと。術・技は、すべての属性の精霊術を揃えることを優先。無理に上級精霊術を習得しなくても、敵の弱点属性に合わせた攻撃を選べば十分なダメージを与えられる。残りの術・技は余裕があるときに習得すればいい。

空中にいる敵へのダメージが増加する「70エアリアルフォース」は、リンク効果もあるので早めに習得したい。

ステータスの成長率



ステータスの変化

	HP	TP	腕力	体力	知性	精神	敏捷	器用
初期値	400	110	50	38	50	42	50	50
全ノード解放時	4306	401	889	741	920	729	889	797

オートナビ時のノード解放優先度

低 ◀ 優先度 ▶ 高

TP	敏捷	器用	SP	精神	体力	HP	腕力	知性

リリアルオーブ

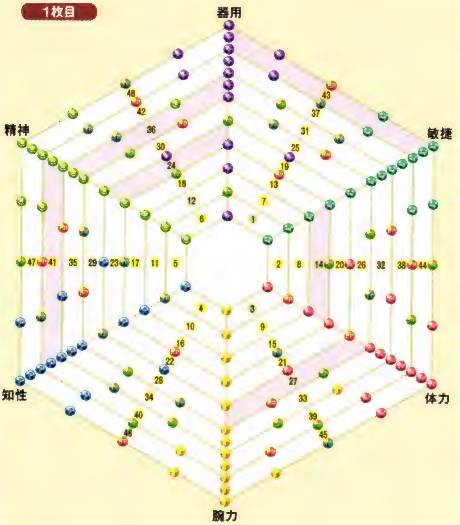
図の見方

- …術・技
- …スキル
- …HP
- …TP
- …SP
- …腕力
- …体力
- …知性
- …精神
- …敏捷
- …器用
- …キーエリア

表の見方

- …スキル(パラメータ)
- …スキル(アクション)
- …スキル(サポート)
- …武身技
- …武身技(奥義)
- …精霊術(下級)
- …精霊術(中級)
- …精霊術(上級)
- …精霊術(奥義)

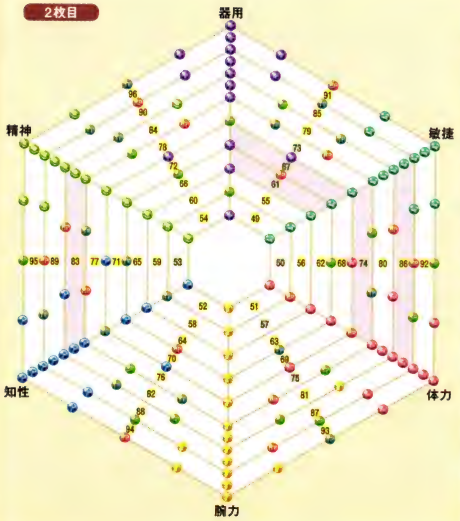
1枚目



●習得できる術・技／スキル

1	ロックトライ	25	エアリアルバック
2	バイタリティ	26	エクシード2
3	スプラッシュ	27	アサルトダンス
4	スプレンダーアサルト	28	テンプテーション
5	グロウアップヒール	29	バニッシュヴォルト
6	マジックガード	30	エアリアルダッシュ
7	HPゲイン	31	アクアガード
8	TPゲイン	32	ネガティブホルダー
9	コンボTPサポート	33	ランディング
10	ウェルガード	34	ムーヴィングアサルト
11	フラッシュガード	35	ジャンプキャンセル
12	ラウンドエッジ	36	ディストールノヴァ
13	アーツ&マジック	37	デクステリティ
14	バーンスプレッド	38	アジリティ
15	ウィンドガード	39	スタミナ
16	エクシード	40	ストレングス
17	HPドレインガード	41	インテリジェンス
18	マジック&アーツ	42	マインド
19	スピリッツ	43	エアリアルジャンプ
20	エアリアルボルテージ	44	スプレンダーアーマー
21	イミュニティ	45	ダークガード
22	コンボメンタルサプライ	46	ルナティックスティング
23	アースガード	47	エアリアルガード
24	アリーヴェデルチ	48	ファイアガード

2枚目



●習得できる術・技／スキル

49	ライフアップ	73	グレアケイジ
50	サンダーブレード	74	サイクロン
51	ヒールシェアプラス	75	レイジングサン
52	スライドリンクアーツ	76	ステッパー
53	コンディムネイション	77	エレメントアーマー
54	メンタルアップ	78	リミッツフィーバー
55	アサルトコンディション	79	デクステリティ2
56	ライトガード	80	アジリティ2
57	ハイアーザンスカイ	81	スタミナ2
58	タッチダウン	82	ストレングス2
59	エクシード3	83	インテリジェンス3
60	メニメニリンク	84	マインド2
61	ディバインストリーク	85	TPゲイン2
62	リバイバルエナジーHP	86	エアリアルジャンプ2
63	マジックフェンサー	87	リコール
64	リミッター	88	ベンチウォーマーHP
65	リバイバルエナジーTP	89	ベンチウォーマーTP
66	リミッター2	90	リミッター3
67	カタラクトレイ	91	アピールターゲット
68	バイタリティ2	92	オールガード
69	HPゲイン2	93	エアリアルアーマー
70	エアリアルフォース	94	メンタルリバース
71	スピリッツ2	95	スペルチャージ
72	インテリジェンス2	96	エアリアルスペル

戦闘スタイル

ミラは空中で効果を発揮するスキルが多く、成長するほど空中戦が得意になる。連続でジャンプできる「エアリアルジャンプ」や、空中で精霊術を詠唱可能になる「エアリアルスペル」などを習得すれば、敵の攻撃が届かない上空から攻撃し続けることも可能だ。これらの習得を目指しつつ、序盤は敵に合わせて精霊術と魔技を使い分けて戦うといい。ただし、ミラはアイテム以外で自己回復ができないため、敵集団に突っ込み過ぎないようにしたい。

空中から攻撃を仕掛けると敵の攻撃を受けにくい。多くの術・技が空中で発動できるため、攻撃手段にも困らない。

ミラの特性

魔技

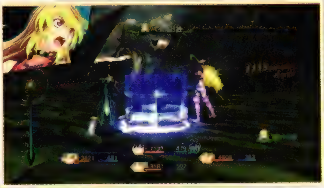
精霊術を使用する際に⊗ボタンを短く押すと、精霊術に対応する魔技が発動する。魔技は発動に詠唱を必要とせず、接近戦を行なうときに便利。通常攻撃や武身技と同様にコンボに絡めて活用しよう。精霊術を使いたい場合は、詠唱が始まるまで⊗ボタンを押し続ければいい。

同名の魔技でも、もとの精霊術が異なれば効果が変わる。それぞれの魔技の違いを確認しておきたい。

ミラのサポート

バインド

ミラとリンクして敵を挟み込むと、2%の確率で敵を拘束し動けなくする。この確率は敵がスピードタイプの場合20%まで上昇し、気絶状態の敵に対しては100%発生するため、強敵相手にも有効だ。拘束時間は通常2秒間だが、気絶状態の敵に発動した場合のみ、4秒間になる。



拘束された敵は行動不能になる。動きの素早いスピードタイプと戦うときはミラとリンクするといい。

通常攻撃と術・技

術・技でもっとも特徴的なものは「イフリート」をはじめとする、四大精霊を召喚する武身技。これら4つの武身技は奥義以上の威力を誇るが、本格的に使用できるのは物語後半に突入してからとなる。序盤は「ロックトライ」と「スプラッシュ」をすぐに習得し、魔技の「グレイヴ」と「アクアプロテクション」を使用可能にしておくと、接近戦で役に立つ。武身技では、敵を吸い込みながらその場に固定する「ネガティブホルダー」がとても便利。味方のサポートにも使えるので早めに習得したい。

ダウン状態の敵を引き起こせる「グレイヴ」は重要。コンボ時に世話になる魔技だ。

コンボにも組み込みやすい「ネガティブホルダー」。使い続ければヒット数も増える。

ミラの通常攻撃

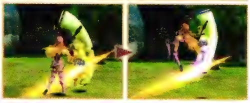
◎ボタン

1段目 / 2段目 / 3段目 / 4段目

剣で3回斬りつけたあと、4段目で敵を蹴り上げる。動きが素早いうえに隙も少なく、コンボにも組み込みやすい。

↑＋◎ボタン

1段目 / 2段目



敵を斬り上げたあと飛び上がり、さらに斬り上げる。◎ボタンを連打していれば、直後にジャンプ攻撃につながる。

←or→＋◎ボタン

1段目 / 2段目 / 3段目

突きを放ったあと、掌底から発生する闘気で敵を後退させる。◎ボタンを連打すると2、3段目の攻撃がループする。

↓＋◎ボタン

1段目 / 2段目 / 3段目 / 4段目

回転しながら前進し、敵を3回斬りつけたあと蹴り上げる。3段目は敵を引き寄せる効果があって距離が離れにくい。

L1＋◎ボタン

強攻撃 / ムーヴィングアサルト

力をためて横一文字に剣を振り抜く。発動までに若干の時間がかかるので、初撃ではなく、コンボに組み込むといい。

L1＋↑＋◎ボタン

強攻撃 / ムーヴィングアサルト

踏み込みながら敵を斬り上げ、浮き上がった敵を斬りつける、2ヒットの強攻撃。浮き上がった敵は追撃したい。

ジャンプ中に◎ボタン

1段目 / 2段目

斜め下方に向かって剣で斬りつける。滞空時間が長く、攻撃をヒットさせ続ければ、ある程度ジャンプ攻撃を連発可能。

ミラの通常攻撃ループ図

空中戦が得意なミラは、↑＋◎で敵を斬り上げたあと、ジャンプ攻撃を連発するパターンが強力。術・技のほとんどが空中発動可能なので、そこからコンボをつなごう。多数の敵に囲まれたときは↓＋◎の1、3段目で攻撃しつつ離脱したい。

※1 直前に入力した通常攻撃以外の1段目につながる
※2 直前に入力した通常攻撃以外の2段目につながる
※3 ジャンプ攻撃につながる

下級精霊術 ファイアボール

火

習得	最初から使用可能		
消費TP	9	詠唱時間	1秒
威力	300	比率	魔10
ヒット数	1	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
なし

炎の球を前方に向かって放つ精霊術。詠唱時間が短く、射程は戦闘エリアの両端に及ぶほど長いため、敵への牽制として使うのが有効だ。ヒットすると火球は消滅してしまい、複数の敵を巻き込むことは難しい。

共鳴術技
- **巻空旋** エアリアルファイア(→P97)
- **虎牙破斬** 紅蓮剣(→P101)
- **セヴァードフェイト** フェイタルボム(→P101)
- **巻空旋** エアリアルファイア(→P97)

業火よ、爆ぜろ！ ファイアボール！

魔技

魔技 フレアボム(下級)

火

発動	「ファイアボール」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	9	空中使用	○
威力	300	比率	物6/魔4
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇

掌から放った火球を目の前で爆発させ、敵を吹き飛ばす。敵が接近してきたら詠唱を行なわず、こちらに派生させよう。ヒットした敵はダウンするので、別の精霊術の詠唱時間を稼ぐのにも使える。

共鳴術技
- **巻空旋** エアリアルファイア(→P97)
- **虎牙破斬** 紅蓮剣(→P101)
- **セヴァードフェイト** フェイタルボム(→P101)
- **巻空旋** エアリアルファイア(→P97)

フレアボム！ ／ フレアボム！ 燃えろ！

下級精霊術 ウィンドランス

風

習得	最初から使用可能		
消費TP	10	詠唱時間	1秒
威力	300	比率	魔10
ヒット数	1	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
なし

風を槍状に変化させ、正面に向けて発射する。敵を貫いて飛んでいくため、後方の敵をターゲットして使用すると、接近してくる敵を巻き込める。また、見た目以上に上下への攻撃判定が広く、空中の敵にも当てやすい。

共鳴術技
- **魔神拳** 絶風刃(→P94)
- **ピコハン** ピコレイン(→P102)
- **ウィンドランス** エアスラスト(→P102)
- **瞬迅爪** 瞬迅風牙(→P103)

穿て、旋風！ ウィンドランス！

魔技

魔技 ウィンドカッター(下級)

風

発動	「ウィンドランス」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	10	空中使用	○
威力	360	比率	物7/魔3
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
400回：引き起こし効果付加

振り上げた剣で風の刃を発生させ、ヒットした敵を浮き上がらせて後退させる。射程が長いので離れた位置から攻撃可能。なお、剣にも攻撃判定があり、敵に接近して使用すれば2ヒットする。

共鳴術技
- **魔神拳** 絶風刃(→P94)
- **ピコハン** ピコレイン(→P102)
- **ウィンドランス** エアスラスト(→P102)
- **瞬迅爪** 瞬迅風牙(→P103)

ウィンドカッター！ ／ ウィンドカッター！ 切り裂け！

下級精霊術 ロックトライ

地

習得	リリアルオーブ 1		
消費TP	9	詠唱時間	1秒
威力	306	比率	魔10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
なし

敵の足元に三角形の魔法陣を発生させ、それぞれの頂点から伸びる3本の石柱で敵を貫く。石柱が出現するまでわずかに時間がかかるため、移動中の敵には当てにくい。味方と交戦している敵に対して使用すると効果的。

共鳴術技
- **三散華** 玄武散(→P94)
- **地竜閃** クェイクレイダー(→P102)
- **ロックトライ** ロックヘキサ(→P102)

大地咆哮！ ロックトライ！

右上へ

魔技

魔技 グレイヴ

地

発動	「ロックトライ」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	9	空中使用	○
威力	360	比率	物6/魔4
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】200回/400回:ヒット数+1

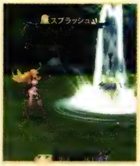
大地に剣を突き立て、地面から出現する石柱で敵を攻撃する。ヒットした敵は浮き上がるので、ダウンした敵も引き起こせる。使用回数が増えると石柱が増加し、前方への攻撃範囲が拡大する。

共鳴術技
- 三散華 玄武散(→P94)
- 地竜閃 クェイクレイダー(→P102)
- ロックトライ ロックヘキサ(→P102)

グレイヴ! / グレイヴ! つらぬけ!

下級精霊術 スプラッシュ

水



習得	リリアルオーブ 3		
消費TP	12	詠唱時間	1秒
威力	330	比率	魔10
ヒット数	6	ブレイク値	6
サブステータス	—	OVL値	60

【カウント数による性能変化】なし

地面から水瓶を出したあと、敵の上空から水流を注ぐ精霊術。敵を中心とした円状の範囲に効果が及ぶので、周囲の敵もいっしょに攻撃できる。ヒットしているあいだ敵は移動しないので、コンボの起点にも使いやすい。

共鳴術技
- 兎迅衝 水月烈破(→P103)

天杯あふれよ! スプラッシュ!

魔技

魔技 アクアプロテクション

水

発動	「スプラッシュ」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	12	空中使用	○
威力	300	比率	物6/魔4
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】200回:ヒット数+1、気絶効果付加

自身の周囲を旋回する水球を発生させる。水球は敵に触れるまで維持され、最大6つまで同時に出せる。使用回数が増えると発生時に回転させる剣でも攻撃でき、敵の近くでも使いやすくなる。

共鳴術技
- 兎迅衝 水月烈破(→P103)

アクアプロテクション! / アクアプロテクション! 取り囲め!

中級精霊術 バーンスプレッド

火

習得	リリアルオーブ 14		
消費TP	24	詠唱時間	2秒
威力	368	比率	魔10
ヒット数	7	ブレイク値	7
サブステータス	—	OVL値	70

【カウント数による性能変化】なし

自身を中心とした範囲に魔法陣を発生させ、周囲の地面を焼き尽くす。敵集団の中心で使うのが効果的だが、詠唱にやや時間がかかるため、こちらに向かってくる敵に妨害されやすい。使用時には味方に守ってもらおう。

共鳴術技
- 鋭招来 炎穿陣(→P95)
- 昇掃撃 フレアトーネード(→P101)

立て、天を焦がす焔! バーンスプレッド!

魔技

魔技 フレアボム(中級)

火

発動	「バーンスプレッド」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	24	空中使用	○
威力	350	比率	物6/魔4
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】200回:速度上昇

手から放った火球を目の前で爆発させる。下級の「フレアボム」と比べ、敵が吹き飛ぶ距離が大きくなり、威力も上昇。そのぶんコンボ中には組み込みにくいので、状況に応じて使い分けたい。

共鳴術技
- 鋭招来 炎穿陣(→P95)
- 昇掃撃 フレアトーネード(→P101)

フレアボム! / フレアボム! 燃えろ!

中級精霊術 アリーヴェデルチ

風

習得	リリアルオーブ 24		
消費TP	26	詠唱時間	2秒
威力	350	比率	魔10
ヒット数	4	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
なし

敵の足元に魔法陣を発生させ、そこから生じる突風で敵を大きく吹き飛ばす。周辺の敵を多く巻き込めるが、コンボ中に巻き込むと、その後の攻撃をつなげにくい。味方が攻撃中の敵に当てないように使いたい。

共鳴術技
- ハートレスサークル　フェアリーサークル（→P103）
- ヒール　フェアリーサークル（→P103）

風よ狩れ、華散らす如く！ アリーヴェデルチ！

魔技

魔技 ウィンドカッター（中級）

風

発動	「アリーヴェデルチ」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	26	空中使用	○
威力	455	比率	物7/魔3
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	—	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
400回：引き起こし効果付加

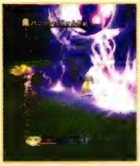
下級の「ウィンドカッター」に加え、もう1発風の刃を飛ばす。威力はかなり上昇し射程もさらに伸びているが、2発目はやや左正面に発生するため、敵から離れすぎると当たらない場合もある。

共鳴術技
- ハートレスサークル　フェアリーサークル（→P103）
- ヒール　フェアリーサークル（→P103）

ウィンドカッター！ ／ ウィンドカッター！ 切り裂け！

中級精霊術 バニッシュヴォルト

火 風



習得	リリアルオーブ 29		
消費TP	25	詠唱時間	2秒
威力	560	比率	魔10
ヒット数	7	ブレイク値	7
サブステータス	—	OVL値	70

【カウント数による性能変化】
なし

敵の上空に雷球を出現させ、そこから発生する稲妻で敵を攻撃する。稲妻はターゲットした敵を中心に前後左右に伸び、周囲の敵も巻き込める。また、敵を移動させないので、攻撃中の味方のサポートとして優秀。

共鳴術技
- 掌底破　雷閃拳（→P96）
- 魔神閃光断　襲爪雷斬（→P103）

黒雲招来、雷刃咆哮！ バニッシュヴォルト！

魔技

魔技 ライトニング（中級）

火 風

発動	「バニッシュヴォルト」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	25	空中使用	○
威力	440	比率	物5/魔5
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
200回/400回：ヒット数+1

前進しながら雷球を宿した剣で敵を素早く突き、直後に斬り下ろす剣と同時に落雷を発生させる。敵との距離が離れないためコンボに組み込みやすい。空中で使用した場合、真下に雷を落とす。

共鳴術技
- 掌底破　雷閃拳（→P96）
- 魔神閃光断　襲爪雷斬（→P103）

ライトニング！ ／ ライトニング！ おちろ！

上級精霊術 ディバインストリーク

光

習得	リリアルオーブ 61		
消費TP	38	詠唱時間	3秒
威力	500	比率	魔10
ヒット数	10	ブレイク値	10
サブステータス	—	OVL値	100

【カウント数による性能変化】
なし

前方に出現させた魔法陣から光のレーザーを照射する。敵を貫通して戦闘エリアの端付近まで届くので、離れた位置で使うのが効果的。ヒット数が多く、ガードブレイクを発生させたり、共鳴術技ゲージをためる際も有効。

共鳴術技
- 無影掌　双砕迅（→P98）

虚空より出でし霊光、万物を撃ち払わん！ ディバインストリーク！

右上へ

魔技

魔技 パーティクル・ロンド（中級） 光

発動	「ディバインストリーク」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	38	空中使用	○
威力	500	比率	物7／魔3
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
200回／400回：恐怖の確率増加

身体を光に変化させ、高速で敵を突き抜ける。使用後に敵の背後に回ったら、そのままコンボにつなげたい。ただし、敵から離れた位置で使うと、敵に背中を向けた状態で着地するので注意しよう。

共鳴術技
- 無影掌　双砕迅（→P98）

パーティクル・ロンド！ ／ パーティクル・ロンド！ ゆくぞ！

上級精霊術 レイジングサン 火

習得	リリアルオーブ 75		
消費TP	48	詠唱時間	3秒
威力	400	比率	魔10
ヒット数	4	ブレイク値	6
サブステータス	—	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
なし

戦闘エリアの真上に巨大な火球を出現させ、そのままエリアの中心に落下させる。落下した火球からは熱波が走り、敵にダメージを与える。攻撃範囲が戦闘エリアの全域をカバーしているため、移動速度が速い敵に有効だ。

共鳴術技
- 尖牙　スカーレットファング（→P99）
- ディフュージョナルドライヴ　レイジングミスト（→P102）

天照らせ日輪、今こそ焦滅の刻！ レイジングサン！

魔技

魔技 フレアボム（上級） 火

発動	「レイジングサン」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	48	空中使用	○
威力	620	比率	物6／魔4
ヒット数	8	ブレイク値	8
サブステータス	—	OVL値	80

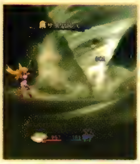
【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇

掌から5つの火球を出現させ、目の前で同時に爆発させる。敵が吹き飛ぶ距離は中級と同程度だが、ヒット数は大きく上昇している。見た目ほど攻撃範囲は広くなく、複数の敵には当てにくい。

共鳴術技
- 尖牙　スカーレットファング（→P99）
- ディフュージョナルドライヴ　レイジングミスト（→P102）

フレアボム！ ／ フレアボム！ 燃えろ！

上級精霊術 サイクロン 風



習得	リリアルオーブ 74		
消費TP	36	詠唱時間	3秒
威力	400	比率	魔10
ヒット数	10	ブレイク値	10.5
サブステータス	—	OVL値	100

【カウント数による性能変化】
なし

ターゲットの足元から巨大な竜巻を発生させ、巻き込んだ敵を遥か上空まで吹き飛ばす。かなり広い範囲の敵を巻き込めるので、敵集団をまとめて攻撃可能だ。なお、敵がダウン状態の場合は吹き飛ばせない。

共鳴術技
- 烈風拳　気刃連旋襲（→P96）

竜王旋風、人魔を裁斬せよ！ サイクロン！

魔技

魔技 ウィンドカッター（上級） 風

発動	「サイクロン」発動の際、⊗ボタンを短く押す		
消費TP	36	空中使用	○
威力	600	比率	物7／魔3
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
400回：引き起こし効果付加

風の刃の2連撃に加え、敵の足元から吹き上がる突風で追撃する。突風がヒットすると、その場で高く浮き上がったあとダウンする。使用後ミラは空中に残るが、若干の硬直があり追撃しにくい。

共鳴術技
- 烈風拳　気刃連旋襲（→P96）

ウィンドカッター！ ／ ウィンドカッター！ 切り裂け！

上級精霊術 サンダーブレード
火 風

習得	リリアルオーブ 50			【カウント数による性能変化】
消費TP	35	詠唱時間	2.5秒	なし
威力	700	比率	魔10	
ヒット数	7	ブレイク値	13.5	
サブステータス	—	OVL値	70	

雷をまとった剣を自身の周囲で旋回させ攻撃、そのあと地面に剣を突き刺し、雷のフィールドを発生させる。敵の間近で使用すると剣による攻撃が当たらずに、反撃を受けやすい。やや敵から離れた位置で使うといい。

共鳴術技
- 掌底破 雷閃拳(→P96)
- 魔神閃光断 襲爪雷斬(→P103)
- ティポプレッシャー サンダープレッシャー(→P104)

—剣をもって万撃を滅却せん……抜刀! サンダーブレード!

魔技

魔技 ライトニング(上級)
火 風

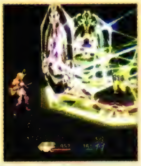
発動	「サンダーブレード」発動の際、⊗ボタンを短く押す			【カウント数による性能変化】
消費TP	35	空中使用	○	200回:ヒット数+1
威力	650	比率	物6/魔4	
ヒット数	4	ブレイク値	4	
サブステータス	—	OVL値	40	

剣による2連撃を加えたあと、前方に向かって走る3本の稲妻で追撃する。稲妻は敵を貫通し、3方向に向かって前進するため、前方広範囲の敵にダメージを与えられる。後方の敵を巻き込みたい。

共鳴術技
- 掌底破 雷閃拳(→P96)
- 魔神閃光断 襲爪雷斬(→P103)
- ティポプレッシャー サンダープレッシャー(→P104)

ライトニング! / ライトニング! おちろ!

上級精霊術 グレアケイジ
光



習得	リリアルオーブ 73			【カウント数による性能変化】
消費TP	45	詠唱時間	3秒	なし
威力	612	比率	魔10	
ヒット数	7	ブレイク値	8	
サブステータス	—	OVL値	70	

ターゲットした敵を中心に光の檻を出現させ、範囲内の敵にダメージを与える。ヒット中の敵は動けないため、遠距離でこの精霊術を使用し、ダメージを受けているあいだに接近すると反撃を受けずに接近戦に持ち込める。

共鳴術技
- 無影掌 双砕迅(→P98)
- フラッターズ・ディム ケオティックフューザー(→P103)

虹牢閉鎖、永劫を収監し刹那に帰せ! グレアケイジ!

魔技

魔技 パーティクル・ロンド(上級)
光

発動	「グレアケイジ」発動の際、⊗ボタンを短く押す			【カウント数による性能変化】
消費TP	45	空中使用	○	200回/400回:恐怖の確率増加
威力	600	比率	物7/魔3	
ヒット数	4	ブレイク値	4	
サブステータス	—	OVL値	40	

身体を光に変化させ高速で敵を突き抜けたあと、ダメージを与えながらもとの位置まで戻る。「パーティクル・ロンド(中級)」とは異なり敵の正面に戻るので、敵の状態などを考えて使い分けよう。

共鳴術技
- 無影掌 双砕迅(→P98)
- フラッターズ・ディム ケオティックフューザー(→P103)

パーティクル・ロンド! / パーティクル・ロンド! ゆくぞ!

武身技 ラウンドエッジ
光

習得	リリアルオーブ 12			【カウント数による性能変化】
消費TP	8	空中使用	○	100回/400回:範囲拡大
威力	300	比率	物6/魔4	
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	体力	OVL値	20	

素早く回転して自身の周囲に光のリングを形成したあと、そのリングを炸裂させてダメージを与える。リング発生時には敵を引き寄せる効果があり、多くの敵を巻き込みやすい。敵に囲まれた場合に有効な武身技だ。

共鳴術技
- 治癒功 スパイリット・メディク(→P95)

ラウンドエッジ! / ラウンドエッジ! 邪魔だ!

武身技 アサルトダンス

習得	リリアルオーブ 27			
消費TP	12	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	350	比率	物10	200回：速度上昇
ヒット数	5	ブレイク値	5	
サブステータス	敏捷	OVL値	50	

前進しながら剣による高速の5連撃をくり出す。初撃が発生する直前にわずかなタメがあるが、コンボに組み込んで使用すると隙をなくせる。接近する敵に連発して、後方まで押し戻す使い方もできる。

共鳴術技
- 連牙弾 滅爪乱牙（→P96）
- ファンシーエレメンツ エレメント4（→P100）

アサルトダンス！ / アサルトダンス！ はあああっ！

武身技 ルナティックスティング

習得	リリアルオーブ 46			
消費TP	10	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	320	比率	物6/魔4	100回：速度上昇 400回：ヒット数+2
ヒット数	6	ブレイク値	6	
サブステータス	知性	OVL値	60	

目の前に描いた魔法陣に手をかざした瞬間、魔法陣から槍が突き出し敵を連続攻撃する。槍は敵を貫通して伸びるので、前方への攻撃範囲が広い。また、魔法陣にも攻撃判定があるため、接近して使っても隙が少ない。

共鳴術技
- ティポ戦吼 マジカルティポ（→P100）

ルナティックスティング！ / ルナティックスティング！ つらぬけ！

武身技 カタラクトレイ 光

習得	リリアルオーブ 67			
消費TP	12	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	380	比率	物6/魔4	100回：引き起こし効果付加 200回：速度上昇
ヒット数	5	ブレイク値	5	
サブステータス	—	OVL値	50	

斜め下方に向かって投げつけた剣が一瞬で敵を突き抜けたあと、飛び上がったミラの手元に戻り、剣から追撃のレーザーを放つ。空中で使用すると剣を投げつける動作が省略され、最後のレーザー攻撃のみが行なわれる。

共鳴術技
- 風墜拳 カタラクトブレード（→P100）

カタラクト・レイ！ / カタラクト・レイ！ きらめけ！

武身技 ネガティブホルダー 闇

習得	リリアルオーブ 32			
消費TP	15	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	245	比率	物6/魔4	100回：範囲拡大 200回：ヒット数+2
ヒット数	4	ブレイク値	4	
サブステータス	—	OVL値	12	

敵を吸い寄せる闇の球を目の前に発生させる。ミラは球が発生している最中に行動可能になるので、動けない敵に追撃を行なうと効果的だ。発生が早く、コンボ中に距離が離れてしまった敵を引き寄せるのにも使える。

共鳴術技
- 叛陽陣 イノセントゲート（→P99）

ネガティブホルダー！ / ネガティブホルダー！ 引き寄せろ！

武身技 コンディムネイション

習得	リリアルオーブ 53			
消費TP	14	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	300	比率	物6/魔4	100回：ブレイク値増加 200回：速度上昇
ヒット数	4	ブレイク値	4	
サブステータス	器用	OVL値	40	

剣によって描いた軌跡で魔法陣を発生させ、振り下ろす剣に合わせて前方に飛ばす。敵に魔法陣が当たるとそのまま付着し、一定時間後に爆発する。敵はその場でダウンするので、すぐに引き起こせばコンボもつながる。

共鳴術技
- ヴァリアブルトリガー 爆陣散画（→P101）
- レクイエム 時縛大爆鎚（→P100）

コンディムネイション！ / コンディムネイション！ 覚悟！

武身技 ディストールノヴァ

習得	リリアルオーブ 36		
消費TP	16	空中使用	○
威力	440	比率	物6/魔4
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	腕力	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇
400回：範囲拡大

光をまとって回転しながら飛び上がり、直後に斬り下ろす。射程は通常攻撃と同程度しかないので、コンボの最中に使用するといい。なお、斬り下ろしがヒットすると敵はダウンしてしまうため、すぐに引き起こしたい。

共鳴術技
閃空裂破
龍虎滅牙斬(→P101)

ディストールノヴァ！ ／ ディストールノヴァ！ はああっ！

武身技 イフリート

火

習得	最初から使用可能（M03～M43は使用不可能）		
消費TP	40	空中使用	—
威力	1100	比率	物8/魔2
ヒット数	8	ブレイク値	8
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
なし

火の大精霊イフリートを呼び出し、炎をまとった腕による2連撃で敵を吹き飛ばしたあと、ブレスで追撃する。初撃の発生が早く、腕による攻撃にはダウン状態の敵を引き起こす効果があり、状況を選ばずに使える。

共鳴術技

イフリート！ ／ 炎よ！

武身技 ノーム

地

習得	最初から使用可能（M03～M43は使用不可能）		
消費TP	40	空中使用	—
威力	1800	比率	物10
ヒット数	8	ブレイク値	8
サブステータス	—	OVL値	80

【カウント数による性能変化】
なし

地の大精霊ノームを斜め上空に召喚し、そのまま落下させたあと、自身の周囲を旋回させる。初撃には引き起こし効果があるほか、敵を回転させる効果もあり、発動終了後に敵は背を向けて止まる。すかさず追撃しよう。

共鳴術技

ノーム！ ／ 大地よ！

武身技 シルフ

風

習得	最初から使用可能（M03～M43は使用不可能）		
消費TP	40	空中使用	—
威力	1100	比率	物7/魔3
ヒット数	10	ブレイク値	10
サブステータス	—	OVL値	32

【カウント数による性能変化】
なし

風の大精霊シルフを呼び出し、上空から高速で突進させたあと、上昇気流よって発生した風で敵を斬り裂く。召喚時に発生する衝撃波にも攻撃判定があって隙が少なく、至近距離で出せば浮き上がった敵を追撃可能だ。

共鳴術技

シルフ！ ／ 風よ！

武身技 ウンディーネ

水

習得	最初から使用可能（M03～M43は使用不可能）		
消費TP	40	空中使用	—
威力	1100	比率	物5/魔5
ヒット数	11	ブレイク値	11
サブステータス	—	OVL値	60

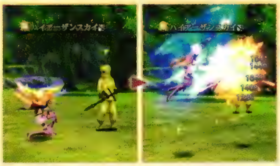
【カウント数による性能変化】
なし

水の大精霊ウンディーネを呼び出し、前方に向けて圧縮された鋭い水流を放つ。水流は徐々に発射角が上昇し、ヒットしている敵をほぼ真上に浮き上がらせる。射程は長いが、近距離で当てたほうがヒット数が上昇する。

共鳴術技

ウンディーネ！ ／ 水よ！

武身技（奥義） ハイアーザンスカイ



習得	リリアルオーブ 57		
消費TP	30	空中使用	○
威力	800	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	―	OVL値	50

【カウント数による性能変化】 なし

剣を構え回転しながら飛び上がり、その勢いで敵を貫く。ミラが飛び上がるのに合わせて敵も浮き上がるので、連続で使用すれば敵をかなり高い位置まで持ち上げることが可能。発動後に別の術・技につなぎやすいため、コンボに組み込むといい。

ハイアーザンスカイ!

武身技（奥義） オーバードライヴ

習得	「絶技の書「霊煌疾走」」を入手		
消費TP	30	空中使用	○
威力	900	比率	物10
ヒット数	8	ブレイク値	8
サブステータス	―	OVL値	56

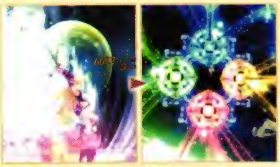
【カウント数による性能変化】 なし

光の掌底をくり出しながら、正面に向かって高速で突進する。突進によって浮き上がった敵はそのまま後方に押し出され、発動終了後にダウンする。敵との距離が離れて追撃しにくくなるが、威力はかなり高いので、コンボの締めに使いたい。

オーバードライヴ!

秘奥義 スプリームエレメンツ

火 水 風 地



発動	オーバーリミッツ状態で「ハイアーザンスカイ」ヒット中に◎ボタン長押し		
消費TP	0	空中使用	○
威力	3600	比率	物2/魔8
ヒット数	15	ブレイク値	15
サブステータス	―	OVL値	0

【カウント数による性能変化】 なし

炎を身にまとって突進し、沸き上がる水流によって追撃、浮き上がったところに風の刃を飛ばし、鋭い岩のつぶてを放つ。さらに4属性のレーザーを同時に放ち、敵を大きく吹き飛ばす。敵が集まっている場所で使えば、複数の敵を巻き込める。

始まりの力! 掌の内に! 我が標となり! こじ開けろっ! スプリームエレメンツ!!

秘奥義 虎牙破斬・咢

発動	オーバーリミッツ状態でジュードとリンクし、「オーバードライヴ」ヒット中に◎ボタン長押し		
消費TP	0	空中使用	○
威力	4800	比率	物10
ヒット数	7	ブレイク値	7
サブステータス	―	OVL値	0

【カウント数による性能変化】 なし

ジュードが敵を遥か上空に打ち上げ、空中で待ち構えたミラが斬り落とす。加えて落下中の敵に同時攻撃を放ち、敵を大きく吹き飛ばす。クリア後にしか発動できないが、全術・技の中でもっとも威力が高い。機会があれば積極的に使おう。

飛んで! ▶ 任せた! ▶ 輝け! ▶ 極光! ▶ 込めろ! ▶ 虎牙破斬(こがはざん)!! 咢(あぎと)!!

オススメコンボ ①パーティクル・ロンド(中級)→②ネガティブホルダー→③◎ボタン×3→④アサルトダンス→⑤フレアボム(上級)

①パーティクル・ロンド(中級)

②ネガティブホルダー

⑤フレアボム(上級)

「パーティクル・ロンド(中級)」で背後を取った直後から開始。背後を取る際に敵との距離が離れ過ぎるとコンボが途切れる場合があるが、「ネガティブホルダー」発動で敵が背中を向けた状態のまま固定できる。直後に通常攻撃を3段目まで発動→「アサルトダンス」→「フレアボム(上級)」とつなぎ、敵を吹き飛ばす。

Alvin

アルヴィン

大剣

兜

帽子

鎧

剣と銃を使いこなし、トップクラスの物攻を誇るアルヴィンは、接近戦、遠距離戦を問わずパーティのメインアタッカーになる。特性であるチャージを使いこなせば術・技がさらに強力になり、強敵と戦うときには非常に頼りになる存在だ。

基本能力

アルヴィンは、腕力、体力、HPの3項目が全キャラクターの中でトップだが、その代わりに知性、精神、TPは最低値という、物理攻撃に特化したキャラクター。敏捷も低く、敵の攻撃を避けながら戦うのは難しいが、それを補うだけの体力があるので、敵の攻撃に耐えながら戦うことは十分に可能だ。ただし、精霊術に対しては打たれ弱い。アルヴィン専用の体防具である鎧も全体的に術防が低いため、敵に合わせて属性耐性を上げることで対応するといい。

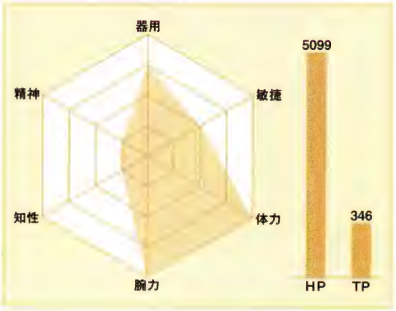
物攻やHPはもとの数値が高いので、割合で上昇する装飾品の効果も高くなる。これらを伸ばす方向で装備を選ぼう。

育成方針

もともと低い知性や精神はあと回しにし、腕力やHPを最優先で上げたい。スキルは「28 HPリラックス」や「30 ナチュラルリカバー」を早めに習得すると回復の手間を減らせてオススメだ。あとは特性であるチャージに作用するスキルを習得しながら拡張していけばいい。リリアルオーブ2枚目で早めに習得したいのが「57 フィジカルコンバートA」。セットすると物攻を25%上げる代わりに魔攻が25%下がるが、術・技の物魔比率がほとんど物理に寄っているアルヴィンにとって魔攻が下がることはデメリットにならず、与ダメージを大きく増やせる。

「35 クリティカル」や「15 アタックフェイント」などの攻撃系スキルはリンク効果もあり、地味だが効果は高い。

ステータスの成長率



ステータスの変化

	HP	TP	腕力	体力	知性	精神	敏捷	器用
初期値	450	90	62	50	32	39	40	47
全ノード解放時	5099	346	1116	889	550	676	692	867

オートナビ時のノード解放優先度

低 ◀ 優先度 ▶ 高

TP　知性　精神　SP　敏捷　器用　HP　体力　腕力

リリアルオーブ

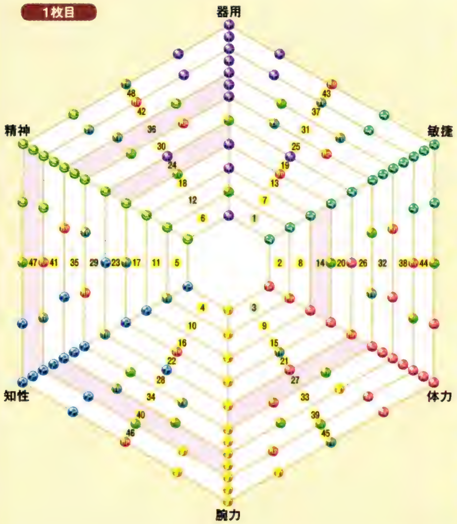
図の見方

…術・技　…スキル　…HP　…TP
…SP　…腕力　…体力　…知性
…精神　…敏捷　…器用　…キーエリア

表の見方

…スキル(パラメータ)　…スキル(アクション)　…スキル(サポート)　…武身技
…武身技(奥義)　…精霊術(下級)　…精霊術(中級)　…精霊術(上級)
…精霊術(奥義)

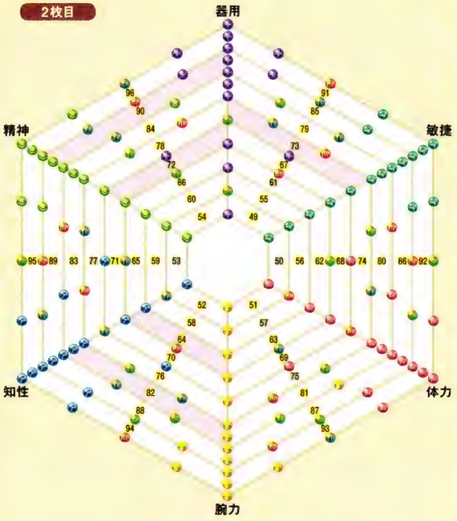
1枚目



●習得できる術・技／スキル

1	魔神剣	25	シバルリー
2	バイタリティ	26	エクシード2
3	虎牙破斬	27	地竜閃
4	スプレンダーアサルト	28	HPリラックス
5	グロウアップヒール	29	ワイドショット
6	マジックガード	30	ナチュラルリカバー
7	HPゲイン	31	アクアガード
8	TPゲイン	32	閃空裂破
9	コンボTPサポート	33	チャージプラス2
10	ウェルガード	34	ムーヴィングアサルト
11	フラッシュガード	35	クリティカル
12	守護方陣	36	エアリアルバレット
13	アースガード	37	デクステリティ
14	瞬迅剣	38	アジリティ
15	アタックフェイント	39	スタミナ
16	エクシード	40	ストレングス
17	TPドレインガード	41	インテリジェンス
18	ウィンドガード	42	マインド
19	スピリッツ	43	バイタリティ2
20	チャージプラス	44	チャージキープ
21	イミュニティ	45	ダークガード
22	コンボメンタルサプライ	46	レインバレット
23	リンクスラッシャー	47	ストッパー
24	タイドバレット	48	ファイアガード

2枚目



●習得できる術・技／スキル

49	ライフアップ	73	魔神爆炎斬
50	爪竜連牙斬	74	チャージプラス3
51	ヒールシェアプラス	75	マズルバーク
52	ディレイリンクアーツ	76	ステッパー
53	ヴァリアブルトリガー	77	魔神閃光断
54	メンタルアップ	78	リミッツフィーバー
55	アサルトコンディション	79	デクステリティ2
56	ライトガード	80	アジリティ2
57	我流紅蓮剣	81	スタミナ2
58	フィジカルコンバートA	82	ストレングス3
59	エクシード3	83	インテリジェンス2
60	メニメニリンク	84	マインド2
61	チェイスバレット	85	TPゲイン2
62	リバイバルエナジーHP	86	リコール
63	フィジカルコンバートD	87	リミッター3
64	リミッター	88	ベンチウォーマーHP
65	リバイバルエナジーTP	89	ベンチウォーマーTP
66	リミッター2	90	スピードチャージ
67	チャージブレイカー	91	アピールターゲット
68	バイタリティ3	92	オールガード
69	HPゲイン2	93	クリティカルキープ
70	ストレングス2	94	ライフリバース
71	スピリッツ2	95	チャージメンタルプラス
72	真月閃	96	スプレンダークリティカル

戦闘スタイル

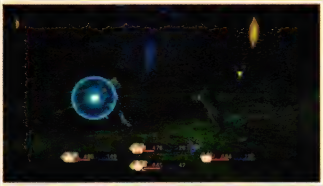
アルヴィンはその高い物攻を活かし、敵にダメージを与えることだけを考えて行動して構わない。銃を持っているものの、序盤は遠距離向きの術・技はあまり習得できず、接近戦が中心になるだろう。チャージを活用すれば術・技の数が倍になるようなものなので、かなり攻撃の幅が広がる。チャージ回数を増やす「チャージプラス」系のスキルはできるだけ習得しておこう。ボス戦でも担う役割は同じで、最前線で味方の盾になりながら戦えばいい。

ガードや鋼体を崩しやすくなるスキルも習得する。強敵と戦うときは戦闘メンバーに加えておくと頼りになる存在だ。

アルヴィンの特性

チャージ

術・技使用中から⊗ボタンを押し続けると剣に青い光が灯り、チャージ状態になる。この状態になると通常攻撃や術・技の性能が変化し、チャージ状態で術・技を使用すると通常の状態に戻る。術･技発動後にチャージするので、TP不足で術･技を使えない場合チャージもできない。



スキル「チャージプラス」をセットした状態で⊗ボタンを押し続けると、チャージの重ねがけが可能だ。

アルヴィンのサポート

ブレイカー

アルヴィンとリンクしている状態で、ターゲットしている敵がガード状態の場合、すかさずアルヴィンがガードブレイクを発生させる。ガードする確率が高いガードタイプと戦うときに非常に有効だ。なお、崩せるのはガードのみで、鋼体には対しては発生しないことを覚えておこう。

ガードブレイクされた敵は通常の2倍、6秒間も気絶状態になるので、ACをためてからコンボを決めよう。

通常攻撃と術・技

アルヴィンは敏捷が低く、それにともなって移動速度も遅いのが難点。それを解消するために、高速移動しつつ攻撃可能となる「瞬迅剣」を早めに習得しておきたい。また、敵の攻撃にさらされる位置にいることが多いので、周囲の味方もいっしょに回復できる「守護方陣」を覚えておくと、いざというときに頼りになる。遠距離攻撃手段の少ない序盤では、中距離までカバーできる「地竜閃」が役立つ。通常攻撃のバリエーションは少ないので、チャージを駆使した術･技でコンボを考えるといいだろう。

敵を攻撃しつつ味方を回復する「守護方陣」は、回復中に妨害を受けにくく優秀。

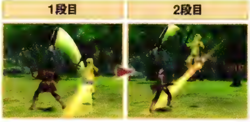
200回の使用で引き寄せ効果が付加される「地竜閃」。早めに習得して使いこもう。

アルヴィンの通常攻撃

◎ボタン

右斜め上から斬り下ろし、その勢いを活かし左斜め上から斬り下ろす。当てた敵はその場からほぼ動かず、連発しやすい。

⬆＋◎ボタン



1段目で斬り上げて浮き上がった敵を、2段目でさらに高く斬り上げる。1段目はダウン状態の敵を引き起こせる。

⬅or➡＋◎ボタン

斬りつけたあと、かがんだ状態で銃による攻撃を行なう。チャージ状態では、2段目の銃撃が前進しながらの蹴りに変わる。

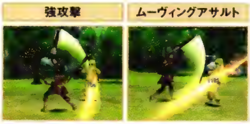
⬇＋◎ボタン

1段目は蹴りつけて斬り下ろす2ヒット攻撃。2段目は非チャージ時は銃撃、チャージ時は敵をダウンさせる斬り下ろし。

L1＋◎ボタン

右方向に回転しながら剣を振る。自身の真後ろ以外の範囲に攻撃可能で、敵に囲まれたときに便利だが、発動は遅い。

L1＋⬆＋◎ボタン



敵を大きく斬り上げる。発動後の硬直が長いため、自身のコンボには使いにくい。味方のアシストに使用するといいだろう。

ジャンプ中に◎ボタン

斜め下方に向かって剣を斬りつけ、直後に銃撃を行なう。チャージ時は銃撃が斬りつけに変化するが、使い勝手は同じ。

アルヴィンの通常攻撃ループ図

非チャージ時の⬅or➡＋◎ボタン2段目、⬇＋◎ボタン2段目は、同コマンドを入力すればそのままループする。銃撃された敵は徐々に後退するので、コンボに通常攻撃を使用するときは注意しよう。前進しながら敵を浮き上がらせ続ける⬆＋◎ボタンが使いやすく強力だ。

※1 非チャージ時は、3段目以降、同コマンドの2段目をくり返し発動する

武身技 魔神剣

習得	リリアルオーブ 1		
消費TP	6	空中使用	—
威力	264	比率	物7/魔3
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
100回/200回：速度上昇、射程延長　400回：貫通効果付加、引き起こし効果付加

剣を振り上げ、地を這う衝撃波を飛ばす。振り上げる剣でもダメージを与えられ、敵の近くで発動すれば2ヒットする。その特性上、空を飛んでいる敵に衝撃波は当たらないので、地上にいる敵への牽制に使おう。

共鳴術技
魔神拳
魔神連牙斬(→P94)

魔神剣(まじんけん)！ / 魔神剣！ くらいな！

チャージ

武身技 剛・魔神剣

条件	チャージ状態で「魔神剣」を発動する		
消費TP	6	空中使用	—
威力	330	比率	物7/魔3
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回/400回：範囲拡大

剣を地面に叩きつけ、ヒットした敵をダウンさせる。地面から発生する衝撃波にも攻撃判定があり、付近の敵も巻き込める。また、衝撃波は上方向にも吹き上がるため、空中の敵にも当たる。

共鳴術技
魔神拳
魔神連牙斬(→P94)

剛魔神剣(ごうまじんけん)！ / 剛魔神剣！ よいしょお！

武身技 虎牙破斬

習得	リリアルオーブ 3		
消費TP	9	空中使用	○
威力	280	比率	物10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇

飛び上がりながら斬り上げ、そのまま斬り下ろす2連撃。前進しながらくり出すので、コンボに向いている。また、アルヴィンには数少ない空中発動可能な武身技のひとつで、空中の敵を迎撃する場合にも活用できる。

共鳴術技
ファイアボール
紅蓮剣(→P101)
ピコハン
ピコ破斬(→P104)
ファイアボール
紅蓮剣(→P101)

虎牙破斬(こがはざん)！ / 虎牙破斬！ はあっ！

チャージ

武身技 虎牙連斬

条件	チャージ状態で「虎牙破斬」を発動する		
消費TP	9	空中使用	○
威力	420	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
なし

飛び上がりながら斬り上げたあと、横方向に斬りつけ、一回転しながら斬り下ろす。「虎牙破斬」とヒット数は1しか変わらないが、威力は大きく上昇するので、できるだけこちらを使いたい。

共鳴術技
ファイアボール
紅蓮剣(→P101)
ピコハン
ピコ破斬(→P104)
ファイアボール
紅蓮剣(→P101)

虎牙連斬(こがれんざん)！ / 虎牙連斬！ まだまだ！

武身技 瞬迅剣

習得	リリアルオーブ 14		
消費TP	8	空中使用	—
威力	250	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	敏捷	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
100回：空中発動可能

剣を前方に向けて構え、突進しつつ瞬速の突きをくり出す。攻撃しながら敵に急接近でき、コンボの起点として非常に優秀。空中で使用すると発動直前の硬直がなくなり、連続使用すれば高速で移動することも可能。

共鳴術技
瞬迅爪
衝破十文字(→P104)

瞬迅剣(しゅんじんけん)！ / 瞬迅剣！ くらいな！

右上へ

チャージ

武身技 瞬迅剣・砲牙

発動	チャージ状態で「瞬迅剣」を発動する			
消費TP	8	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	375	比率	物10	なし
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	敏捷	OVL値	20	

高速で突き、直後に剣から砲撃を放って敵を吹き飛ばす。射程距離が「瞬迅剣」よりも延びているが、突きがギリギリで当たる距離で使用した場合は砲撃が発生しないため、敵との距離に注意したい。

共鳴術技
- 瞬迅爪 衝破十文字(→P104)

瞬迅剣・砲牙(しゅんじんけん・ほうが)! / 瞬迅剣・砲牙! ばーん!

武身技 ヴァリアブルトリガー

火

習得	リリアルオーブ 53			
消費TP	10	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	300	比率	物10	200回：速度上昇
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	器用	OVL値	10	

正面に向かって敵を貫通する銃弾を発射する。射程は戦闘エリアの半径程度あるが、その代わりに発動までのタメが長い。接近戦で使うと敵の反撃を受けやすいので、遠距離にいる敵に対しての牽制に使うといいだろう。

共鳴術技
- コンディムネイション 爆陣散画(→P101)
- ティポサライブ ティポ・BUSTER(→P104)

ヴァリアブルトリガー！ / ヴァリアブルトリガー！ ばーん!

チャージ

武身技 ヴァリアブルフラッシュ

火

発動	チャージ状態で「ヴァリアブルトリガー」を発動する			
消費TP	10	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	600	比率	物10	なし
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	器用	OVL値	10	

「ヴァリアブルトリガー」から威力が倍になり、射程も延びている。敵を後方に吹き飛ばせるため、遠距離から敵を押し戻すことも可能だ。「ヴァリアブルトリガー」後はチャージしてこちらを使おう。

共鳴術技
- コンディムネイション 爆陣散画(→P101)
- ティポサライブ ティポ・BUSTER(→P104)

ヴァリアブルフラッシュ！ / ヴァリアブルフラッシュ！ ばーん!

武身技 閃空裂破

光

習得	リリアルオーブ 32			
消費TP	12	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	300	比率	物10	200回：属性ブレイク値増加、OVL値増加
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	—	OVL値	10	

その場で回転しながら飛び上がり、敵を斬り裂きつつ浮き上がらせる。周囲にいる敵をまとめて攻撃でき、多数の敵に囲まれたときに活躍する。また、敵との距離が離れないため、そのまま空中コンボにつなぐのも有効。

共鳴術技
- ディストールノヴァ 龍虎滅牙斬(→P101)

閃空裂破(せんくうれっぱ)！ / 閃空裂破！ うざいっての!

チャージ

武身技 閃空衝裂破

光

発動	チャージ状態で「閃空裂破」を発動する			
消費TP	12	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	450	比率	物10	なし
ヒット数	3	ブレイク値	3	
サブステータス	—	OVL値	20	

「閃空衝裂破」発動の直後にもう一度斬りつける。斬りつけられた敵は回転しながら落下するので、タイミングがよければ背中をこちらに向けて着地する。追撃のチャンスなので、すかさず攻撃したい。

共鳴術技
- ディストールノヴァ 龍虎滅牙斬(→P101)

閃空衝裂破(せんくうしょうれっぱ)！ / 閃空衝裂破！ くらいな!

武身技 タイドバレット 火

習得	リリアルオーブ 24		
消費TP	10	空中使用	—
威力	700	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
200回：引き起こし効果付加　400回：範囲拡大

右前方から左前方にかけて、敵の足元を銃撃する。横方向に攻撃範囲が広く、ヒットした敵は高く浮き上がる。使用回数が200回を超えるとダウン状態の敵を引き起こせるようになるので、これを目安に使い込みたい。

共鳴術技
転泡
転留追刃穿（→P99）

タイドバレット！　/　タイドバレット！　踊れ！

チャージ

武身技 タイドスパーク 火

発動	チャージ状態で「タイドバレット」を発動する		
消費TP	10	空中使用	—
威力	700	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
なし

剣を振り回しつつ、同時に銃撃も行なう。「タイドバレット」よりも遠距離まで届くようになり、上方向に発生する衝撃波も大きくなっている。剣にも攻撃判定があるため、近距離で使用するといい。

共鳴術技
転泡
転留追刃穿（→P99）

タイドスパーク！　/　タイドスパーク！　踊れ！

武身技 守護方陣 光

習得	リリアルオーブ 12		
消費TP	15	空中使用	—
威力	216	比率	物10
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	精神	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇
400回：回復量+9%

剣を振り回して地面に円を描き、範囲内の味方のHPを回復するフィールドを発生させる。回復量は最大HPの15%ぶんとそれほど多くないが、敵が触れた場合はダメージを与えるので、回復と攻撃を同時に行なえる。

共鳴術技
アブソリュート・コア
守護氷槍陣（→P104）

守護方陣（しゅごほうじん）！　/　守護方陣！　まだまだ！

チャージ

武身技 守護砲追陣 光

発動	チャージ状態で「守護方陣」を発動する		
消費TP	15	空中使用	—
威力	216	比率	物10
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	精神	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
なし

「守護方陣」の効果範囲がわずかに広がる。前線の味方は活発に動き回るため、少しでも範囲が広いほうが範囲内に収めやすい。HP回復量や敵に与えるダメージ量は「守護方陣」の場合と変わらない。

共鳴術技
アブソリュート・コア
守護氷槍陣（→P104）

守護砲追陣（しゅごほうついじん）！　/　守護砲追陣！　はあっ！

武身技 エアリアルバレット 風

習得	リリアルオーブ 36		
消費TP	14	空中使用	—
威力	270	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
200回：ヒット数+1

剣で斬り上げた敵を銃で追撃する。敵は浮き上がりながら後退するため、コンボに組み込む場合は直後に遠距離攻撃を発動しないとつながりにくい。使用回数によって銃撃が1回増加し、吹き飛ぶ距離も延びる。

共鳴術技
飛天翔駆
飛天翔星駆（→P97）

エアリアルバレット！　/　エアリアルバレット！　ぶっ飛べ！

右上へ

チャージ

武身技 エアリアルレイザー

風

発動	チャージ状態で「エアリアルバレット」を発動する		
消費TP	14	空中使用	—
威力	338	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
200回：引き起こし効果付加

斬り上げた敵に突きを放ち、そのまま銃撃を行なう。敵が大きく吹き飛ぶようになるので、敵との距離を取りたいときに適している。また、使用回数が増えるとダウン状態の敵を引き起こせる。

共鳴術技
飛天翔駆
飛天翔星駆(→P97)

エアリアルレイザー！ / エアリアルレイザー！ ぶっ飛べ！

武身技 真月閃

習得	リリアルオーブ 72		
消費TP	16	空中使用	—
威力	380	比率	物10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
200回：範囲拡大

回転斬りを2連続で行なう。自身の周囲の敵をすべて攻撃でき、敵に囲まれた状態で使うと効果的。前進しながら斬りつけるが、ヒットした敵は後方に吹き飛んでアルヴィンとの距離がやや離れる。

共鳴術技
大輪月華
轟覇転武踊(→P105)

真月閃(しんげつせん)！ / 真月閃！ 終わりだ！

チャージ

武身技 真月掃閃

発動	チャージ状態で「真月閃」を発動する		
消費TP	16	空中使用	—
威力	380	比率	物10
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	—	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
なし

「真月閃」を2連続で行なう4連撃。ヒット数は倍増しているが、威力は変化していない。前進する距離はほぼ倍で、最初の数ヒットが当たらないことを前提に離れた位置から使うのもいい。

共鳴術技
大輪月華
轟覇転武踊(→P105)

真月掃閃(しんげつそうせん)！ / 真月掃閃！ 終わりだ！

武身技 レインバレット

水

習得	リリアルオーブ 46		
消費TP	17	空中使用	—
威力	200	比率	物10
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	—	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
200回／400回：効果時間延長

上空に向けてエネルギー弾を発射し、時間差でターゲットしている敵を中心とした範囲に降り注がせる。効果範囲は広めだがサイズが小さく、詠唱中などで移動していない敵には当たらないこともあるので注意したい。

共鳴術技
セヴァードフェイト
フェイタルサーキュラー(→P105)
ヒール
エールシャワー(→P105)

レインバレット！

チャージ

武身技 シューティングレイン

水

発動	チャージ状態で「レインバレット」を発動する		
消費TP	17	空中使用	—
威力	200	比率	物10
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	—	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
なし

それぞれのエネルギー弾が大きくなり、効果範囲もさらに広がる。効果はターゲットしている敵の真上で発生するため、どの位置にいる敵にも使える。多数の敵が集まっているところを狙おう。

共鳴術技
セヴァードフェイト
フェイタルサーキュラー(→P105)
ヒール
エールシャワー(→P105)

シューティングレイン！

武身技 地竜閃 　地

習得	リリアルオーブ 27		
消費TP	13	空中使用	—
威力	320	比率	物8/魔2
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
100回：速度上昇
200回：引き寄せ効果付加

剣を地面に突き立て、発生させた衝撃波で敵を攻撃する。ヒットした敵がほぼ移動せず、直後の攻撃につなげやすい。また、前方に攻撃範囲が長く、使用回数で引き寄せ効果が付加されるとさらに使いやすくなる。

共鳴術技
ロックトライ
クェイクレイダー（→P102）

地竜閃（ちりゅうせん）！

チャージ

武身技 地竜閃覇 　地

発動	チャージ状態で「地竜閃」を発動する		
消費TP	13	空中使用	—
威力	480	比率	物8/魔2
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
なし

「地竜閃」のあと、目の前に追撃の衝撃波を放つ。最後の衝撃波は敵を吹き飛ばしダウンさせる効果があるが、至近距離にいないと当たらない。引き起こし効果のある術・技を発動して追撃しよう。

共鳴術技
ロックトライ
クェイクレイダー（→P102）

地竜閃覇（ちりゅうせんは）！

武身技 チェイスバレット 　闇

習得	リリアルオーブ 61		
消費TP	12	空中使用	○
威力	220	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	器用	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
200回/400回：射程延長

飛び上がったあと、敵を追跡する銃弾を発射する。銃弾は敵を貫通し、周囲にいる敵を巻き込むことも可能。射程距離は長めだが、戦闘エリア全体をカバーするほどではないので敵から離れすぎないようにしたい。

共鳴術技
ティポバキューム
ティポチェイサー（→P105）

チェイスバレット！　/　チェイスバレット！　飛んでけ！

チャージ

武身技 チェイスキャノン 　闇

発動	チャージ状態で「チェイスバレット」を発動する		
消費TP	12	空中使用	○
威力	218	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	器用	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
なし

「チェイスバレット」の銃弾が3発に増える。銃弾がヒットした敵は浮き上がり、続く銃弾で後方に吹き飛ばされるため、敵との距離を取りやすい。また、「チェイスバレット」より射程も延びている。

共鳴術技
ティポバキューム
ティポチェイサー（→P105）

チェイスキャノン！　/　チェイスキャノン！　飛んでけ！

武身技 爪竜連牙斬

習得	リリアルオーブ 50		
消費TP	20	空中使用	—
威力	350	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇

剣と銃による5連撃をくり出す。発動までにかかる時間が短く、前進しながらくり出すのでコンボにも組み込みやすい。また、剣を大きく振り回すため周囲の敵を巻き込みやすく、発動中に反撃を受けにくいのもメリット。

共鳴術技

爪竜連牙斬（そうりゅうれんがざん）！　/　爪竜連牙斬！　おらおら！

右上へ

チャージ

武身技 砲竜連牙斬

発動	チャージ状態で「爪竜連牙斬」を発動する		
消費TP	20	空中使用	—
威力	420	比率	物10
ヒット数	6	ブレイク値	6
サブステータス	—	OVL値	60

【カウント数による性能変化】
なし

5連撃がすべて剣による攻撃に変化し、5発目で敵を突き上げたあと銃で追撃する。砲撃がヒットした敵は吹き飛ばず、その場に落下する。「爪竜連牙斬」と同じくコンボに組み込みやすい。

共鳴術技

砲竜連牙斬（ほうりゅうれんがざん）！ / 砲竜連牙斬！ おらおら！

武身技 ワイドショット

習得	リリアルオーブ 29		
消費TP	18	空中使用	—
威力	330	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
100回：速度上昇
200回：引き起こし効果付加

前方の広範囲をカバーするエネルギー弾を放つ。ヒットした敵は真上に浮き上がる。貫通効果があるが、敵にヒットした時点からエネルギー弾は消失し始めるので、貫通させて後方の敵を巻き込むことは難しい。

共鳴術技
掌底破
拒甲掌破（→P96）

ワイドショット！ / ワイドショット！ ばーん！

チャージ

武身技 シェル・ヴァンガード

発動	チャージ状態で「ワイドショット」を発動する		
消費TP	18	空中使用	—
威力	495	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
なし

エネルギー弾が地面を這うように進む。「ワイドショット」と比べ射程が延び、威力も大きく上昇している。ヒットした時点でエネルギー弾が消失し始めるのは同様で、後方の敵は巻き込みにくい。

共鳴術技
掌底破
拒甲掌破（→P96）

シェル・ヴァンガード！ / シェル・ヴァンガード！ ばーん！

武身技 魔神閃光断

火

習得	リリアルオーブ 77		
消費TP	24	空中使用	○
威力	480	比率	物10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
100回：空中発動可能

高く飛び上がったあと、火球をまとった剣を振り回しながら地面に叩きつけ、爆発させる。爆発に巻き込まれた敵は大きく吹き飛ぶため、コンボの締めに向いている。空中発動はジャンプした状態からさらに飛び上がる。

共鳴術技
バニッシュヴォルト or サンダーブレード
襲爪雷斬（→P103）

魔神閃光断（まじんせんこうだん）！ / 魔神閃光断！ 終わりだ！

チャージ

武身技 魔銃閃光断

火

発動	チャージ状態で「魔神閃光断」を発動する		
消費TP	24	空中使用	○
威力	880	比率	物10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
なし

剣を地面に叩きつけた際の爆発が広がり、威力が大きく上昇する。自身の背後にも爆発の効果が及び、多くの敵を同時に攻撃できる。吹き飛ぶ距離も長くなっており、直後の追撃はしにくい。

共鳴術技
バニッシュヴォルト or サンダーブレード
襲爪雷斬（→P103）

魔銃閃光断（まじゅうせんこうだん）！ / 魔銃閃光断！ 終わりだ！

武身技 魔神爆炎斬 火

習得 リリアルオーブ 73

消費TP	26	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	540	比率	物10	100回：ブレイク値、炎上の確率増加／200回：ガードブレイク効果付加
ヒット数	3	ブレイク値	2	
サブステータス	—	OVL値	20	

銃口から発生させた火球に斬りつけ、爆発させる。火球にも攻撃判定があるが、敵のサイズが小さい場合、接近しすぎると当たらない。使用回数に応じてガードブレイクさせやすくなるため、積極的に使いたい。

共鳴術技
飛燕連脚
リフレクトボミング(→P96)

魔神爆炎斬（まじんばくえんざん）！ ／ 魔神爆炎斬！ せーの！

チャージ

武身技 魔銃爆炎斬 火

発動 チャージ状態で「魔神爆炎斬」を発動する

消費TP	26	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	990	比率	物10	なし
ヒット数	3	ブレイク値	3	
サブステータス	—	OVL値	20	

発生させる火球が巨大化し、爆発の範囲、威力が大きくアップする。「魔神爆炎斬」のように火球が当たらないことはまずないが、こちらの場合、あまり離れると剣撃が当たらないので接近しよう。

共鳴術技
飛燕連脚
リフレクトボミング(→P96)

魔銃爆炎斬（まじゅうばくえんざん）！ ／ 魔銃爆炎斬！ せーの！

武身技 マズルバーク 闇

習得 リリアルオーブ 75

消費TP	28	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	500	比率	物10	200回／400回：ヒット数+1
ヒット数	4	ブレイク値	4	
サブステータス	知性	OVL値	40	

剣による2連撃のあと銃口から衝撃波を発生させる。敵を貫通して長く延びる衝撃波の性質を利用して、後方の敵もいっしょに巻き込むと効果的。ヒットした敵は後方に吹き飛んで、押し戻せる。

共鳴術技

マズルバーク！ ／ マズルバーク！ くらいな！

チャージ

武身技 マズルロアー 闇

発動 チャージ状態で「マズルバーク」を発動する

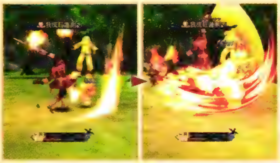
消費TP	28	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	750	比率	物10	なし
ヒット数	6	ブレイク値	6	
サブステータス	知性	OVL値	60	

衝撃波が大きくなり、ヒット数が増加する。見た目以上に衝撃波の範囲が長く、射程は「マズルバーク」の倍以上ある。敵を吹き飛ばす能力も向上しており、遠距離攻撃としての使い勝手は優秀。

共鳴術技

マズルロアー！ ／ マズルロアー！ くらいな！

武身技（奥義） 我流紅蓮剣 火



習得 リリアルオーブ 57

消費TP	30	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	1000	比率	物10	なし
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	—	OVL値	20	

剣を地面に擦り付けることで炎をまとわせつつ斬り上げ、浮き上がった敵をさらに大きく斬り上げる2連撃。2撃目がヒットすると敵は吹き飛んだあとダウンしてしまうので、追撃はしにくい。コンボの締めに使うか、直後に秘奥義を発動するといい。

我流紅蓮剣（がりゅうぐれんけん）！

秘奥義 エクスペンダブルプライド

火

発動	オーバーリミッツ状態で「我流紅蓮剣」ヒット中に◎ボタン長押し		
消費TP	0	空中使用	○
威力	3200	比率	物10
ヒット数	8	ブレイク値	8
オフステータス	—	OVL値	0

【カウント数による性能変化】
なし

上空から銃撃を行ない、直後にダウンしている敵に向かって炎をまとった剣で突進、ヒットした敵を大きく吹き飛ばす。着地時には戦闘エリア全体に及ぶ爆風が発生し、ターゲットだけでなく、すべての敵にまとめてダメージを与えられる。

目かっぽじってよく見てな! おたくの最期の光景だ! エクスペンダブルプライド!!

オススメコンボ ①瞬迅剣→②⬆+◎ボタン×3→③虎牙破斬→④爪竜連牙斬→⑤マズルバーク

①瞬迅剣　③虎牙破斬　⑤マズルバーク

やや離れた位置から「瞬迅剣」を発動し、攻撃しながら接近。⬆+◎ボタンで敵を斬り上げ、そのまま「虎牙破斬」につなぐ。着地したところで「爪竜連牙斬」をくり出し、「マズルバーク」をヒットさせよう。すべての術・技が前進しながら発動するので、集団に向かって使えば最後の「マズルバーク」に巻き込みやすい。

戦闘セリフ紹介 Part.2

ミラは精霊界にいるあいだセリフががらりと変化する。ミラ編をプレイする際は、よく聞いておこう。

Part.3→P107

特性を使用

ジュード	後ろとった!／集中!／もらった!／隙あり!
ミラ　※	遅い!／集中!
アルヴィン	パワー充填(じゅうてん)!／ぶっぱなすぜ!
エリーゼ	ティポ、来て!／分離です!
ティポ	がったーい!／がおー!
(M28～)	がったーい!／ばっちこーい!
ローエン	変調しますよ!／さらに変化!
レイア	伸びろ!／伸縮自在!

※スキル「ウィズジュード」をセットしての「集中回避」使用時

自分が敵を倒す

ジュード	よし、いける!
(M45～)	次、行くよ!
ミラ	さぁ、次だ!
(M44～M47)	次です!
アルヴィン	お次はどいつだ?
エリーゼ	まだいるの……?
ティポ	大勝利～!
(M28～)	いっちょあがりー!
レイア	いけいけだよ!

全員のHPが1/4以下

ジュード	ま、まずいよ……
(M45～)	みんな、気をつけて!
ミラ	追いつめられたか
アルヴィン	やばい空気だな
エリーゼ	みんな、ダメ……
ティポ	ジョーキョーサイアクッ!
ローエン	追いこまれましたね……
レイア	これってまずいよね……

自分が気絶

ジュード	効いたぁ……
(M45～)	しっかりしなきゃ……
ミラ	しまっ……た……
アルヴィン	まじーな(まずいな)……
エリーゼ	頭痛い……
ティポ	ピヨピヨ～……
ローエン	ピヨピヨ～です……
レイア	世界が回るぅ～

自分が状態異常

ジュード	このままじゃ……
(M45～)	おちついて……
ミラ	ぐぅっ!
(M44～M47)	なにをされた!?
アルヴィン	超だりぃ(だるい)……
エリーゼ	くうっ……!
ティポ	なんか変だー!?
ローエン	してやられましたね
レイア	や、やられた……

自分が戦闘不能

ジュード	ご、ごめん……
(M45～)	僕は……まだ……
ミラ	しまっ……た……
(M44～M47)	そん……な……
アルヴィン	しくじったな……
エリーゼ	ごめん……なさい……
ローエン	こんなはずでは……
レイア	しくじったぁ……

Elise Lutus

エリーゼ・ルタス

武器	杖
頭防具	サークレット リボン
体防具	服

豊富な回復系精霊術を習得するエリーゼは、パーティの回復の要。通常の戦闘はもちろん、ボス戦では欠かせない存在だ。さらに、ティポを使いこなせば術・技の効果を変化させられ、強力な攻撃系精霊術によるアタッカーとしても活躍可能。

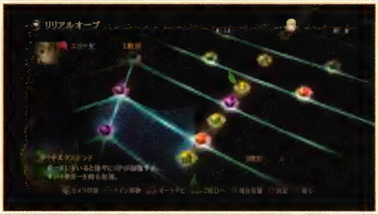
基本能力

エリーゼは精神、知性、TPはトップクラスだが、それ以外の能力はすべて低く、後方支援をメインに立ち回ることになる。高いステータスのなかでも、精神は全キャラクター中トップ。これに加えて防具の魔防も高いため、精霊術攻撃や状態異常、状態変化に対しての耐性は優秀。その反面、体力は全キャラクターの中でもっとも低く、HPも低いせいで、強敵に連続攻撃されるとすぐ戦闘不能になりかねない。つねに味方の背後で立ち回るようにするといい。

HPを上昇させる「アレキサンドライト」などの装飾品を装備しておくと、戦闘不能状態になる危険性を軽減できる。

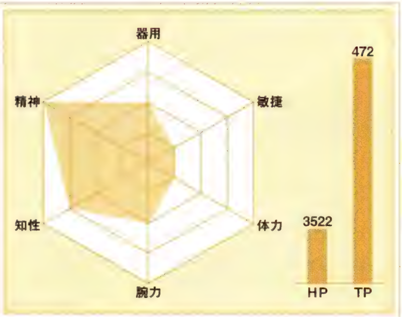
育成方針

精神、知性、TPを上げながら、周辺のスキル、術・技を習得していくのが基本になるが、余裕があれば体力やHPも早めに上げたい。術・技では精霊術を優先して習得し、武身技はステータスを上げるついで程度に考えておけば問題ない。スキルでは精霊術の効果が上昇する「23ウィザード」、詠唱速度が上昇する「47ウィザード2」を早めに習得しよう。このふたつをセットするだけでもエリーゼの性能は飛躍的に上昇する。これに加えてガード中に自動でHPを回復する「25ガードエクステンド」も覚えておくと、そう簡単には戦闘不能にならない。



「ガードエクステンド」はリンク効果がある。戦闘メンバーの生存率を上げる意味でも早めに習得しておきたい。

ステータスの成長率



ステータスの変化

	HP	TP	腕力	体力	知性	精神	敏捷	器用
初期値	360	115	40	35	54	61	37	43
全ノード解放時	3522	472	711	636	975	1098	606	762

オートナビ時のノード解放優先度

低 ◀ 優先度 ▶ 高

SP　敏捷　腕力　HP　体力　知性　TP　器用　精神

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

リリアルオーブ

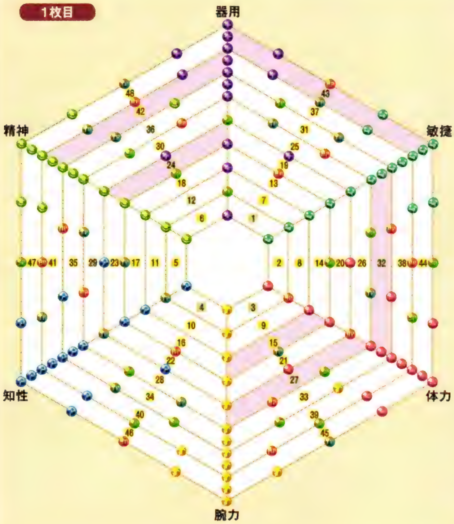
図の見方

- …術・技
- …スキル
- …HP
- …TP
- …SP
- …腕力
- …体力
- …知性
- …精神
- …敏捷
- …器用
- …キーエリア

表の見方

- …スキル(パラメータ)
- …スキル(アクション)
- …スキル(サポート)
- …武身技
- …武身技(奥義)
- …精霊術(下級)
- …精霊術(中級)
- …精霊術(上級)
- …精霊術(奥義)

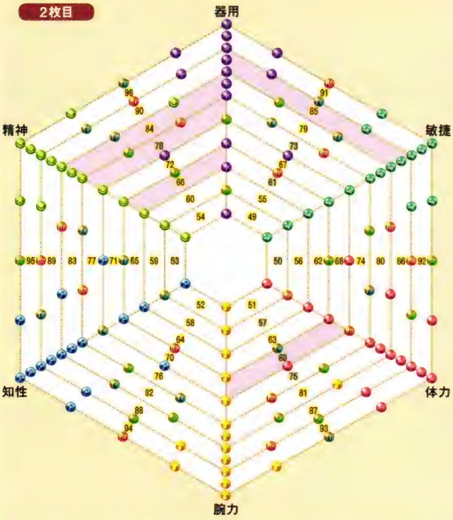
1枚目



●習得できる術・技／スキル

1	ピコハン	25	ガードエクステンド
2	バイタリティ	26	エクシード2
3	ピクシーサークル	27	ネガティブゲイト
4	リカバー	28	チキンラン
5	グロウアップヒール	29	ティポグライダー
6	マジックガード	30	クローストゥギャザー
7	HPゲイン	31	アクアガード
8	TPゲイン	32	レイズデッド
9	コンボTPサポート	33	スプレンダーTP
10	ウェルガード	34	ムーヴィングアサルト
11	フラッシュガード	35	ピコハンリベンジ
12	ティポサライブ	36	ディスペル
13	アースガード	37	デクステリティ
14	エクシード	38	アジリティ
15	バックサポート	39	スタミナ
16	スプレンダーアサルト	40	ストレングス
17	HPドレインガード	41	インテリジェンス
18	ウィンドガード	42	マインド
19	スピリッツ	43	ティポ戦吼
20	ウォリアー	44	ウォリアー2
21	イミュニティ	45	ダークガード
22	コンボメンタルサプライ	46	スピリッツ2
23	ウィザード	47	ウィザード2
24	ハートレスサークル	48	ファイアガード

2枚目



●習得できる術・技／スキル

49	ライフアップ	73	ブラックガイド
50	ティポプレッシャー	74	オートメディスン2
51	ヒールシェアプラス	75	ティポバキューム
52	スライドリンクアーツ	76	ステッパー
53	ティポライジング	77	リミッツフィーバー
54	メンタルアップ	78	リヴァイヴ
55	アサルトコンディション	79	デクステリティ2
56	ライトガード	80	アジリティ2
57	リベールイグニッション	81	スタミナ2
58	オートメディスン	82	ストレングス2
59	エクシード3	83	インテリジェンス2
60	メニメニリンク	84	マインド3
61	フラッターズ・ディム	85	ティポマスター
62	リバイバルエナジーHP	86	リコール
63	リンクTPサポート	87	TPゲイン2
64	リミッター	88	ベンチウォーマーHP
65	リバイバルエナジーTP	89	ベンチウォーマーTP
66	リミッター2	90	リミッター3
67	ガードリフレクト	91	アピールターゲット
68	バイタリティ2	92	オールガード
69	ナース	93	エンジェルコール
70	HPゲイン2	94	メンタルリバース
71	スピリッツ3	95	スーパーガード
72	マインド2	96	スーパーレジスト

戦闘スタイル

エリーゼはHPと物防が低く、前線に出して戦わせるのは危険。近づいてくる敵はできるだけ相手にせず、「ピコハン」などで足止めしつつ、味方に迎撃してもらうのが基本。そのあいだに後方で精霊術を駆使し、味方の回復やサポートを行なうのがおもな行動となる。ただし、後方で術ばかり使用しているとTPが減り続けてしまうので、隙を見て通常攻撃を加えておくといい。エリーゼの通常攻撃は射程が長く、敵に接近しなくても攻撃可能だ。

パーティの回復役であるエリーゼが戦闘不能になると、一気にピンチに陥る場合も。自身の回復は最優先で行なおう。

エリーゼの特性

スイッチングティポ

L3を押し続けると、ティポがエリーゼにくっついた状態（ティポON）と、離れた状態（ティポOFF）が切り替わる。ティポON時は精霊術の威力が上昇し、それ以外の攻撃も遠距離向きの性能になる。ティポOFF時は接近戦向きになり、詠唱中の攻撃をティポがガードしてくれる。

エリーゼは遠距離が主体。基本はティポONで行動し、接近戦時のみティポOFFにするといい。

エリーゼのサポート

ティポドレイン

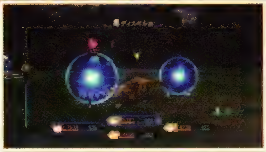
マスターのTPが減少すると、2%の確率で敵からHPとTPを吸収し、マスターのHPとTPを約10%回復する。発動確率は敵がテクニックタイプの場合＋15%、ボスの場合＋10%、敵が浮き上がっている場合＋30%、マスターのTPが50%未満の場合＋50%まで上昇する。

上記に加え、マスターのHPが50%未満の場合は＋10%上昇。それぞれの確率の上昇率は合算する。

通常攻撃と術・技

通常攻撃はいずれも射程が長く、敵から離れたまま攻撃可能。これに加えて、接近してくる敵を足止めできる「ピコハン」や「ティポ戦吼」を活用すれば、つねに安全な位置で戦闘を行なえる。回復系精霊術では、ティポON時に状態異常、状態変化を防止する効果も付加する「ディスペル」、戦闘不能を回復する「レイズデッド」を習得すると、アイテムの使用量をかなり軽減できる。攻撃系精霊術では、即死効果もある「ブラックガイド」、敵を引き寄せられる「ネガティブゲイト」が使いやすく強力だ。

敵を高確率で気絶させる「ピコハン」は、強敵相手にも有効。終盤まで活躍する。



「ディスペル」は味方全員の状態異常、状態変化を回復できる。早めに習得したい。

エリーゼの通常攻撃

◎ボタン

1段目(ティポON) / 2段目(ティポON) / 1段目(ティポOFF) / 2段目(ティポOFF)

ティポON時は、杖を振る動きに合わせて魔法の球を飛ばす。ティポOFF時は、ティポが回転しながら敵に突進する。

⬆+◎ボタン

1段目(ティポON) / 2段目(ティポON) / 1段目(ティポOFF) / 2段目(ティポOFF)

ティポON時の2段目は、速度が速く貫通効果もある魔法球を飛ばす。OFF時は1段目で敵に突進し、2段目で噛みつく。

⬅or➡+◎ボタン

1段目(ティポON) / 2段目(ティポON) / 1段目(ティポOFF) / 2段目(ティポOFF)

ティポON時は、魔法球を斜め上に向けて飛ばし、敵を浮き上がらせる。OFF時は、ティポが回転しながら突き上げる。

⬇+◎ボタン

1段目(ティポON) / 2段目(ティポON) / 1段目(ティポOFF) / 2段目(ティポOFF)

ティポON時は3つの魔法球を飛ばす。ティポOFF時の2段目はティポがエリーゼの周囲を旋回し、囲まれたときに便利。

L1+◎ボタン

強攻撃(ティポON) / ムーヴィングアサルト(ティポON) / 強攻撃(ティポOFF) / ムーヴィングアサルト(ティポOFF)

ティポON時は、一回転しながら貫通効果のある巨大な魔法球を飛ばす。ティポOFF時は、ティポが正面で大きく旋回。

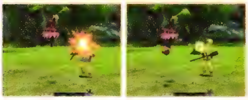
L1+⬆+◎ボタン

強攻撃(ティポON) / ムーヴィングアサルト(ティポON) / 強攻撃(ティポOFF) / ムーヴィングアサルト(ティポOFF)

動きはL1+◎ボタンと同様。ティポOFF時の旋回は、左前に向かって円を描くように動くため、敵の背面を攻撃できる。

ジャンプ中に◎ボタン

1段目(ティポON) / 1段目(ティポOFF)



ティポON/OFF時ともに、斜め下方に向けて魔法球を放つ。同時に振る杖でも攻撃でき、接近して使うと2ヒットする。

エリーゼの通常攻撃ループ図

エリーゼはそれぞれの通常攻撃が2段目までしかないが、射程が長いティポONと、近距離に強いティポOFFを使い分けられるのが特徴。ティポON時は攻撃に貫通効果が付加される⬅or➡+◎ボタン、ティポOFF時は周囲を巻き込む⬇+◎ボタンが使いやすい。

下級精霊術 ピクシーサークル

習得：リリアルオーブ 3

消費TP	12	詠唱時間	2秒
威力	—	比率	—
ヒット数	—	ブレイク値	—
サブステータス	—	OVL値	0

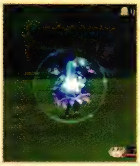
【カウント数による性能変化】なし

回復効果のある魔法陣を出現させ、範囲内の味方のHPを最大値の10%回復する。ティポON時は回復量が20%まで上昇し、範囲も広がるので、できるだけティポONで使用したい。物語終盤までお世話になる。

共鳴術技：治癒功 エイドオール(→P95)

皆に安らぎを！ ピクシーサークル！

下級精霊術 リカバー



習得：リリアルオーブ 4

消費TP	10	詠唱時間	1秒
威力	—	比率	—
ヒット数	—	ブレイク値	—
サブステータス	—	OVL値	0

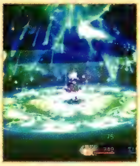
【カウント数による性能変化】なし

味方ひとりの状態異常、状態変化をすべて回復する精霊術。詠唱時間が短く、瞬時に回復できるのが強み。物語序盤は回復アイテムの入手もままならないので、状態異常はできるだけこれで回復するといい。

共鳴術技：快気孔 リカバーヒール(→P98)

清浄回帰！ リカバー！

中級精霊術 ハートレスサークル



習得：リリアルオーブ 24

消費TP	24	詠唱時間	3秒
威力	—	比率	—
ヒット数	—	ブレイク値	—
サブステータス	—	OVL値	0

【カウント数による性能変化】なし

範囲内の味方のHPを最大値の40%回復する魔法陣を出現させる。回復効果は5回に分割されて発生するので、効果発生中はできるだけ魔法陣の上に留まるように。ティポON時はHP回復量が50%まで上昇する。

共鳴術技：アリーヴェデルチ フェアリーサークル(→P103)

降り注げ！ ▶ 元気の素ー！ ▶ ハートレスサークル！

中級精霊術 ディスペル

習得：リリアルオーブ 36

消費TP	22	詠唱時間	2秒
威力	—	比率	—
ヒット数	—	ブレイク値	—
サブステータス	—	OVL値	0

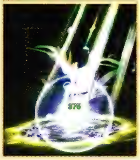
【カウント数による性能変化】なし

味方全員の状態異常、状態変化をすべて回復する。ティポON時は状態異常、状態変化の予防効果が発生するため、状態異常を発生させる敵と戦う場合は、戦闘開始時にあらかじめ使用しておくのも効果的だ。

共鳴術技

清冽なれ！ ▶ お清めの水ー！ ▶ ディスペル！

中級精霊術 レイズデッド



習得：リリアルオーブ 32

消費TP	26	詠唱時間	3秒
威力	—	比率	—
ヒット数	—	ブレイク値	—
サブステータス	—	OVL値	0

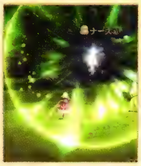
【カウント数による性能変化】なし

空から天使が現われ、味方ひとりを戦闘不能から復活させる。復活した際、HPは最大値の50%まで回復する。なお、戦闘不能状態ではない味方に使用した場合も、HPを50%回復させる効果が発生する。

共鳴術技：レイズデッド フルレイズデッド(→P106)

精魂を合し！ ▶ ワンモアー！ ▶ レイズデッド！

上級精霊術 ナース



習得	リリアルオーブ 69			
消費TP	36	詠唱時間	4秒	【カウント数による性能変化】
威力	—	比率	—	なし
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	—	OVL値	0	

戦闘エリアの中央に白衣の天使が現われ、味方全員のHPを最大値の50%回復する。ほかのHPを回復する精霊術と異なり、味方がどこにいても効果が及ぶため使いやすい。ティポON時はHP回復量が60%まで上昇。

共鳴術技

キュア
リザレクション(→P106)

白き精霊舞い! ▶ まとめて癒すよー! ▶ ナース!

中級精霊術 ネガティブゲイト

闇

習得	リリアルオーブ 27			
消費TP	24	詠唱時間	2.5秒	【カウント数による性能変化】
威力	364	比率	魔10	なし
ヒット数	8	ブレイク値	8	
サブステータス	—	OVL値	40(32)	

地上に闇の門を出現させ、魔空間へと敵を引きずり込む。ヒットした敵は効果範囲の中央に向かって引き込まれるので、敵を足止めしたいときに役立つ。なお、ティポON時は中央に向かって引き寄せる力が上昇する。

共鳴術技

クラッグワルツ
グラヴィティ(→P106)

湧き出でよ! ▶ ワキワキの手ー! ▶ ネガティブゲイト!

上級精霊術 ブラックガイド

闇

習得	リリアルオーブ 73			
消費TP	32	詠唱時間	3秒	【カウント数による性能変化】
威力	830(500)	比率	魔10	なし
ヒット数	6(5)	ブレイク値	8(5)	
サブステータス	—	OVL値	60(50)	

堕天使を召喚し、足もとの魔法陣でダメージを与えつつ、巨大な鎌で攻撃。鎌による攻撃には敵を10%の確率で即死させる効果がある。ティポON時にはこの確率が12%に上昇するほか、威力も大きくアップする。

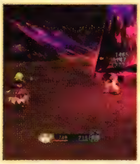
共鳴術技

ディフュージョナルドライヴ
アゼリアブレード(→P106)

薙ぎ払え、葬送の鎌! ▶ 斬れるぞー! ▶ ブラックガイド!

上級精霊術 フラッターズ・ディム

闇



習得	リリアルオーブ 61			
消費TP	30	詠唱時間	3秒	【カウント数による性能変化】
威力	810(630)	比率	魔10	なし
ヒット数	8(6)	ブレイク値	6.5(5.5)	
サブステータス	—	OVL値	80(60)	

ターゲットの真上に闇をまとった蝶が集まって剣を形成し、さまざまな方向から斬撃を放つ。詠唱中に効果範囲の指定ができず、複数の敵は巻き込みにくい。ティポON時にはヒット数が増加し、威力も上昇する。

共鳴術技

グレアケイジ
ケオティックフューザー(→P103)

蝕を知り来たれ! ▶ 蝶々ソード! ▶ フラッターズ・ディム!

上級精霊術 リヴァイヴ

習得	リリアルオーブ 78			
消費TP	50	詠唱時間	4秒	【カウント数による性能変化】
威力	—	比率	—	なし
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	—	OVL値	0	

味方ひとりを、戦闘不能状態になったとき一度だけ自動復活する状態にする。復活時、HPは最大値の30%まで回復する。消費TPは多いが、ボスなどの強敵と戦う場合には万が一に備えて使用しておきたい。

共鳴術技

命数を分かち! ▶ 復活準備ー! ▶ リヴァイヴ!

武身技 ピコハン

習得	リリアルオーブ 1			
消費TP	5	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	100	比率	物6/魔4	100回：気絶確率上昇
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	—	OVL値	10	

ピコハンを敵に投げつけ、気絶させる武身技。射程が長く、後方から前衛キャラクターの支援を行なうのに最適。気絶確率はティポON時20%、ティポOFF時30%だが、100回の使用でそれぞれ40%、50%まで上昇する。

共鳴術技
- ウィンドランス ピコレイン（→P102）
- 虎牙破斬 ピコ破斬（→P104）
- マーシーワルツ ピコピコワルツ（→P105）

ピコハン！ ▶ ピコハン！

武身技 ティポサライブ 闇

習得	リリアルオーブ 12			
消費TP	7	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	180(225)	比率	物6/魔4	100回：ティポON時、速度上昇、射程延長
ヒット数	1	ブレイク値	1	200回：ティポOFF時：ヒット数+1
サブステータス	—	OVL値	10	

ティポの口からエネルギー弾を発射する。ティポON時のエネルギー弾は速度が速く、戦闘エリアの半分程度の距離まで届く。ティポOFF時は弾が大きくなり威力も上がるが、射程は短くなるので使い分けたい。

共鳴術技
- ヴァリアブルトリガー ティポ・BUSTER（→P104）

ティポサライブ！

武身技 ティポライジング 地

習得	リリアルオーブ 53			
消費TP	10	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	380(532)	比率	物10	100回：速度上昇
ヒット数	2(3)	ブレイク値	2(3)	200回：引き起こし効果付加、ヒット数+1
サブステータス	—	OVL値	20(30)	

ティポが地中を一定距離移動し、地面から飛び出して攻撃する。ティポON時はティポの移動速度が速く、移動距離も長い。ティポOFF時は速度、距離ともに減少するが、ヒット数が増え、威力も上昇する。

共鳴術技
- 臥龍空破 臥龍アッパー（→P99）

ティポライジング！

武身技 ティポ戦吼

習得	リリアルオーブ 43			
消費TP	12	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	220(308)	比率	物6/魔4	100回：ガードブレイク効果付加
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	体力	OVL値	10	

ティポの形をした闘気を放ち、敵を吹き飛ばす。もともと射程が長めなことに加え、ティポOFF時はさらに威力が上がり、敵をより大きく吹き飛ばせる。使用回数が増えれば、離れた位置から敵のガードを崩すことも可能。

共鳴術技
- 獅子戦吼 ティポ・ザ・ビースト（→P97）
- ルナティックスティング マジカルティポ（→P100）

ティポ戦吼（せんこう）！

武身技 ティポグライダー 風

習得	リリアルオーブ 29			
消費TP	16	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	256(384)	比率	物6/魔4	100回：空中発動可能
ヒット数	4(8)	ブレイク値	4(8)	400回：ホーミング付加(弱) 1000回：ホーミング付加(強)
サブステータス	敏捷	OVL値	40(80)	

空を飛ぶティポにつかまり、滑空しながら杖を回転させて攻撃する。敵集団から離脱する場合などに役立つ武身技。発動までにやや時間がかかるため、離れた位置で使用するといい。ティポOFF時はヒット数が倍になる。

共鳴術技
- 昇掃撃 ライオットグライダー（→P106）

ティポグライダー！

武身技 ティポプレッシャー

習得	リリアルオーブ 50		
消費TP	12	空中使用	—
威力	400(560)	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
100回/200回：範囲拡大

巨大化したティポを目の前に落下させ、敵を押し潰す。ティポにしか攻撃判定はなく、落下時に発生する衝撃波などではダメージを与えられない。ティポOFF時はさらにティポが大きくなり、攻撃範囲が拡大、威力も上がる。

ティポプレッシャー！

共鳴術技
- 烈破撃 ジャイアントティポドロップ(→P98)
- サンダーブレード サンダープレッシャー(→P104)

武身技 ティポバキューム

闇

習得	リリアルオーブ 75		
消費TP	36	空中使用	—
威力	245(350)	比率	物10
ヒット数	3(5)	ブレイク値	3(5)
サブステータス	器用	OVL値	30(50)

【カウント数による性能変化】
バキューム可能サイズ変化　100回：Mサイズ　400回：Lサイズ　1000回：LLサイズ

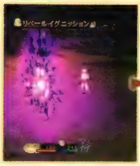
ティポが敵を吸い込んだあと噛み砕く。初期状態ではSサイズの敵しか吸い込めないせいで使いにくいので、少なくとも100回は使用して吸い込めるサイズを上げたい。ティポOFF時は敵を噛む回数が増える。

ティポバキューム！

共鳴術技
- チェイスバレット ティポチェイサー(→P105)

魔晶術(奥義) リベールイグニッション

闇



習得	リリアルオーブ 57		
消費TP	30	詠唱時間	3秒
威力	700	比率	魔10
ヒット数	10	ブレイク値	10
サブステータス	—	OVL値	100

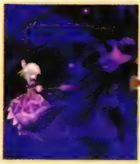
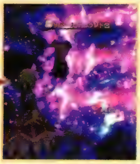
【カウント数による性能変化】
なし

目の前に発生させた魔法陣から闇のレーザーを照射する。射程は戦闘エリアを横断するほど長く、敵を貫通するため、後方にいる敵を狙って使用すると周囲を巻き込みやすい。ヒットした敵はその場から動かないので、前衛の邪魔にもなりにくい。

深淵の盟約を果たせ！　リベールイグニッション！

秘奥義 リベールゴーランド

闇

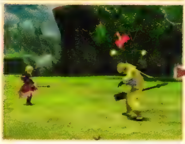
発動	オーバーリミッツ状態で「リベールイグニッション」ヒット中に◎ボタン長押し		
消費TP	0	空中使用	—
威力	3200	比率	魔10
ヒット数	10	ブレイク値	10
サブステータス	—	OVL値	0

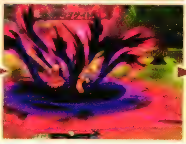
【カウント数による性能変化】
なし

ティポに魔力を込めて敵に向けて発射し、撃ち出されたティポは敵の周囲を旋回しながら舞い上がり結界を形成。そしてティポがエリーゼのもとに戻った直後、結界を爆発させる。ターゲットを中心に、周囲にいる敵も多く巻き込むことが可能だ。

目標ロックー！ ▶ チャージ完了！　発射！ ▶ 覚っ悟しろー！　ただいまー！ ▶ リベールゴーランド！！

オススメコンボ　①ピコハン→②ネガティブゲイト→③ティポ戦吼

①ピコハン


②ネガティブゲイト


③ティポ戦吼

コンボ開始前にティポON状態にしておく。「ネガティブゲイト」の効果半径程度、敵から離れた位置に移動し、「ピコハン」を使用して気絶させる。気絶を確認したら「ネガティブゲイト」をエリーゼに近い位置に設置して発動し、敵を引き寄せよう。そのあとに「ティポ戦吼」で敵を吹き飛ばせば再び距離を取れる。

Rowen J. Ilbert

ローエン・J・イルベルト

武器	細剣
頭防具	兜 帽子
体防具	コート

さまざまな属性の攻撃系精霊術を使いこなすローエンは、遠距離攻撃の主力。成長するほどに魔攻が大きく上昇し、術後調律で精霊術がさらに強力になる。通常の敵との集団戦はもちろん、ボスとの決戦でも活躍が期待できる。

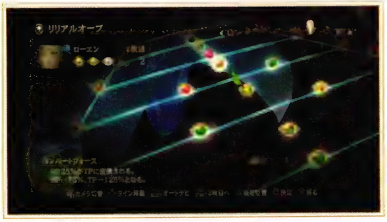
基本能力

ローエンは知性、器用、TPのステータスが味方のなかでトップを誇るが、腕力、敏捷、HPは最下位という精霊術アタッカー。知性と器用の影響で魔攻が高く、状態変化も発生させやすいため、いずれの敵を相手にしても、重要なダメージソースになる。なお、物攻に影響を与える腕力と敏捷が低いため接近戦は苦手だが、器用は非常に高くクリティカルの発生率は優秀。そのため、低いステータスを装備で補強さえすれば、接近戦で活躍させることも可能だ。

詠唱時間を短縮する「ミスティシンボル」や、類似効果のあるスキルを組み合わせれば、精霊術でのコンボも可能だ。

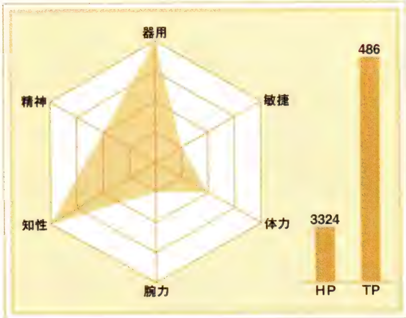
育成方針

ステータスは知性、器用、TPを中心に上げていき、余裕があるときに体力やHPを上昇させるといい。スキルは、術後調律時のTP消費がなくなる「30 コンダクター」や、消費TPが30%アップする代わりに与えるダメージが50%アップする「47 ヘヴィマジック」、同じ精霊術を連続で使用すると消費TPが50%ダウンする「20 リダクション」を早めに習得したい。HPを25%減少させる代わりにTPを25%上昇させる「33 コンバートフォース」も役立つ。武身技は多くがキーエリアにあるため、自然に習得しやすい。精霊術の覚え忘れに注意しよう。



「コンバートフォース」はTPが大きく上昇するが、HPは大きく減少する諸刃の剣。ボス戦では外したほうが無難だ。

ステータスの成長率



ステータスの変化

	HP	TP	腕力	体力	知性	精神	敏捷	器用
初期値	350	120	37	38	64	43	40	48
全ノード解放時	3324	486	622	675	1101	838	584	969

オートナビ時のノード解放優先度

低 ◀ 優先度 ▶ 高

SP	腕力	敏捷	HP	体力	精神	TP	知性	器用

リリアルオーブ

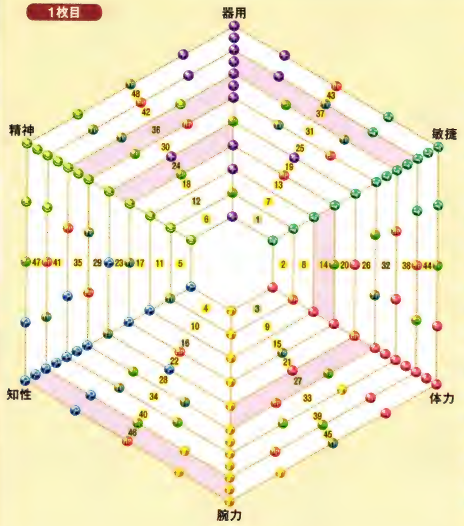
図の見方

- …術・技
- …スキル
- …HP
- …TP
- …SP
- …腕力
- …体力
- …知性
- …精神
- …敏捷
- …器用
- …キーエリア

表の見方

- …スキル(パラメータ)
- …スキル(アクション)
- …スキル(サポート)
- …武身技
- …武身技(奥義)
- …精霊術(下級)
- …精霊術(中級)
- …精霊術(上級)
- …精霊術(奥義)

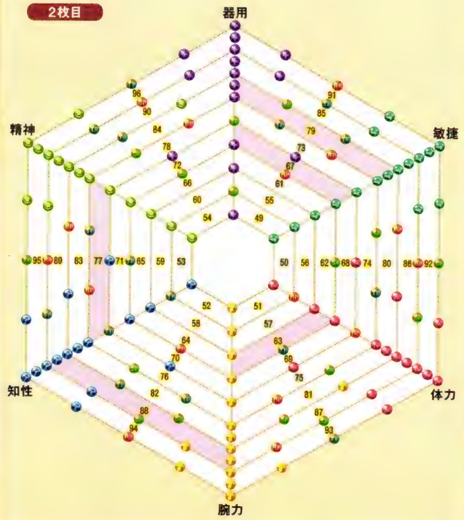
1枚目



●習得できる術・技／スキル

1	ロックトライ	25	スペルラッキー
2	バイタリティ	26	エクシード2
3	スプラッシュ	27	エアプレッシャー
4	スプレンダーアサルト	28	ロングスロー
5	グロウアップヒール	29	ウィンドランス
6	マジックガード	30	コンダクター
7	HPゲイン	31	アクアガード
8	TPゲイン	32	ブルースフィア
9	コンボTPサポート	33	コンバートフォース
10	ウェルガード	34	ムーヴィングアサルト
11	フラッシュガード	35	スペルキープ
12	セヴァードフェイト	36	アンビュスマーチ
13	アースガード	37	デクステリティ
14	エクシード	38	アジリティ
15	ナイフリベンジ	39	スタミナ
16	ファイアボール	40	ストレングス
17	HPドレインガード	41	インテリジェンス
18	ウィンドガード	42	マインド
19	スピリッツ	43	スピリッツ2
20	リダクション	44	ライトマジック
21	イミュニティ	45	ダークガード
22	コンボメンタルサプライ	46	ブライトベル
23	マジックフェイント	47	ヘヴィマジック
24	マーシーワルツ	48	ファイアガード

2枚目



●習得できる術・技／スキル

49	ライフアップ	73	アブソリュート・コア
50	ソリッドコントラクション	74	コンダクター3
51	ヒールシェアプラス	75	ディフュージョナルドライヴ
52	スライドリンクアーツ	76	ステッパー
53	レクイエム	77	クラッグワルツ
54	メンタルアップ	78	リミッツフィーバー
55	アサルトコンディション	79	デクステリティ3
56	ライトガード	80	アジリティ2
57	タイダルウェイブ	81	スタミナ2
58	キャバルリィ	82	ストレングス2
59	エクシード3	83	インテリジェンス2
60	メニメニリンク	84	マインド2
61	フリーズランサー	85	TPゲイン2
62	リバイバルエナジーHP	86	リコール
63	コンダクター2	87	ベンチウォーマーHP
64	リミッター	88	スプレンダータイム
65	リバイバルエナジーTP	89	ベンチウォーマーTP
66	リミッター2	90	リミッター3
67	ディバインストリーク	91	アピールターゲット
68	バイタリティ2	92	オールガード
69	HPゲイン2	93	グレイス
70	オーバースペル	94	メンタルリバース
71	スピリッツ3	95	スピードスペル
72	デクステリティ2	96	スペルエンド

戦闘スタイル

ローエンは後方で精霊術による攻撃を行ない、敵に大ダメージを与えるのが仕事。接近戦用の武身技も習得するものの、体力とHPが低く、迂闊に敵に近づくと返り討ちに合いかねない。そのため、基本的に精霊術で攻撃し、TPが減少してきたら遠距離通常攻撃でTPを回復するというパターンをくり返していればいい。また、下記で解説する術後調律を使えば、与えるダメージを大きく増やせる。戦闘が有利に進むので、関係するスキルも習得しておきたい。

敵の弱点属性を確認し、適した精霊術を使うようにすればダメージはさらにアップ。強敵を相手にしても活躍できる。

ローエンの特性

術後調律

精霊術を使用した直後、精霊術ごとに設定されている操作を行なうことで、発動する効果を変化させられる。効果は大きく分けて、ヒット数を増加させるものと、効果範囲を移動させるものの2種類。なお、術後調律の発動には、使用した精霊術の発動に必要なTPの半分を消費する。

「ファイアボール」など、ヒット数が変化するものは威力が大きく上昇するので、術後調律を忘れずに。

ローエンのサポート

オートマジックガード

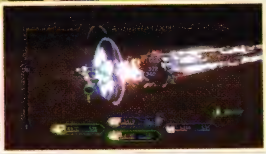
敵がマスターに対して精霊術で攻撃してきた際、自動的にマジックガードを発生させ、ダメージを軽減する。効果はスキルで使用できるマジックガードと同様だが、こちらの場合、マジックガード発生中にマスターは行動可能だ。なお、ローエンが行動不可能な状態でない限り、必ず発動する。

精霊術を多用するマジックタイプとの戦闘でローエンとリンクしておくと、かなりダメージを軽減可能。

通常攻撃と術・技

敵に接近することが少ないローエンは、◎ボタンによるナイフ投げなど、射程の長い通常攻撃を使うことが多い。そのため、離れた位置を維持しながら攻撃でき、敵の足止めにも使える「セヴァードフェイト」が使いやすい。また、発動後に大きく後退できる「アンビュスマーチ」は敵に囲まれたとき活躍する武身技だ。精霊術では、物語序盤は広範囲を攻撃できる「ブルースフィア」が便利。術後調律すればさらに範囲が広がる。中盤以降は、威力が高く、消費TPも控えめな「フリーズランサー」がオススメ。

後退しながら地面に魔法陣を設置する「アンビュスマーチ」は、敵からの離脱に。



術技調律でさらにヒット数を上げられる「フリーズランサー」はコンボにも活躍。

ローエンの通常攻撃

◎ボタン

1段目 / 2段目

1段目は1回転しながらナイフを投げつけ、2段目でさらに追撃。直後に1段目に戻ると、1回転する動作が省略される。

↑＋◎ボタン

1段目 / 2段目

1段目で1回転しながら敵を斬り上げ、2段目で浮き上がった敵にナイフを投げつける。いずれの攻撃も前進しながら放つ。

←or→＋◎ボタン

1段目 / 2段目 / 3段目

1段目は剣で敵を突き、2、3段目でナイフを投げつける。2、3段目の動きは、1回転する動作が省略された◎ボタンと同じ。

↓＋◎ボタン

1段目 / 2段目

1段目は剣を斬り下ろし、2段目で敵の足もとを斬りつける。素早い連続攻撃で隙が少なく、近距離で戦う場合には有効。

L1＋◎ボタン

強攻撃 / ムーヴィングアサルト

一回転したあと、3本のナイフを同時に投げる。ナイフの間隔は距離が離れるほど広がり、近距離だと3ヒットする。

L1＋↑＋◎ボタン

強攻撃 / ムーヴィングアサルト

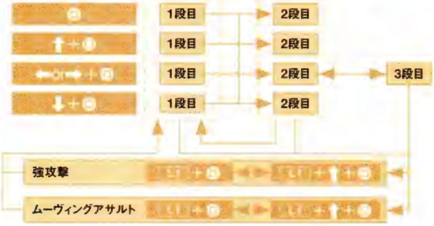
1回転しながら敵を突き上げる。敵が大きく浮上するが発動後の硬直が長く、直後につなげる通常攻撃がないのが難点。

ジャンプ中に◎ボタン

1段目 / 2段目

1段目で斜め下方に向けて突きを放ったあと、2段目でナイフを投げつける。連続発動するとしばらく滞空できる。

ローエンの通常攻撃ループ図



敵から離れた位置で戦うことが多いローエンは、◎ボタン、もしくは←or→＋◎ボタンでのナイフ攻撃がとても使いやすい。隙が少なく、ACが続く限り投げ続けられるので、これだけ使用していれば問題ないほどだ。射程も戦闘エリアの半分程度はあり、非常に頼りになる。

ファイアボール

下級精霊術　火

習得	リリアルオーブ 16		
消費TP	9	詠唱時間	1秒
威力	300(1200)	比率	魔10
ヒット数	1(4)	ブレイク値	2(8)
サブステータス	—	OVL値	10(40)

【カウント数による性能変化】
なし

正面に向かって火炎弾を放つ精霊術。術技調律でタイミングよく⊗ボタンを押すとさらに火炎弾を発射し、最大で3発まで追撃できる。術後調律を使用するとわずかな消費TPで大きなダメージを与えられる。

共鳴術技
- 虎牙破斬　紅蓮剣(→P101)

業火爆裂！　ファイアボール！

ウィンドランス

下級精霊術　風

習得	リリアルオーブ 29		
消費TP	10	詠唱時間	1.33秒
威力	300(600)	比率	魔10
ヒット数	1(2)	ブレイク値	2(4)
サブステータス	—	OVL値	10(20)

【カウント数による性能変化】
なし

風の槍を正面に向けて発射する精霊術。術後調律でタイミングよく⊗ボタンを押すと、風の槍をもう一度発射する。ヒットした敵を後退させるほか、貫通して後方まで飛んでいくため、ターゲットした敵以外も巻き込める。

共鳴術技
- ウィンドランス　エアスラスト(→P102)

旋風よ、穿て！　ウィンドランス！

ロックトライ

下級精霊術　地

習得	リリアルオーブ 1		
消費TP	9	詠唱時間	1秒
威力	300(420)	比率	魔10
ヒット数	3(5)	ブレイク値	3(6)
サブステータス	—	OVL値	30(50)

【カウント数による性能変化】
なし

地面に出現させた三角形の魔法陣から伸びる3本の石柱で敵を貫く。術後調律でタイミングよく⊗ボタンを押すと、さらに中央から伸びる石柱で突き上げる。ヒットした敵はほぼ動かないので、味方のサポートにも使える。

共鳴術技
- 三散華　玄武散(→P94)
- ロックトライ　ロックヘキサ(→P102)

吼えよ、大地！　ロックトライ！

スプラッシュ

下級精霊術　水

習得	リリアルオーブ 3		
消費TP	12	詠唱時間	1秒
威力	330	比率	魔10
ヒット数	6	ブレイク値	6
サブステータス	—	OVL値	60

【カウント数による性能変化】
なし

地面から水瓶が飛び出し、敵の上空から水流を注ぐ。術後調律では、左スティックで水瓶の位置を自由に動かせる。円状の範囲に効果が及ぶことに加え、位置調整が容易で、周囲の敵も巻き込んで同時に攻撃しやすい。

共鳴術技
- 魔神拳　スプラッシュライン(→P94)
- 兎迅衝　水月烈破(→P103)

天杯奔流！　スプラッシュ！

エアプレッシャー

中級精霊術　地

習得	リリアルオーブ 27		
消費TP	22	詠唱時間	2秒
威力	280(480)	比率	魔10
ヒット数	4(6)	ブレイク値	2(4.5)
サブステータス	—	OVL値	40(60)

【カウント数による性能変化】
なし

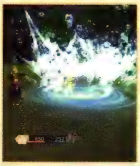
上空に出現させた魔法陣から大地を陥没させるほどの圧力を発生させ、敵を押し潰す。術後調律でタイミングよく⊗ボタンを押すと、さらに追撃を加え、敵をダウンさせる。また、追撃のみ、わずかに攻撃範囲が広がる。

共鳴術技
- 獅子戦吼　獅吼爆砕陣(→P97)

空破鉄槌！　エアプレッシャー！

中級精霊術 ブルースフィア

水



習得	リリアルオーブ 32		
消費TP	24	詠唱時間	2秒
威力	420	比率	魔10
ヒット数	1	ブレイク値	3
サブステータス	—	OVL値	10

【カウント数による性能変化】なし

敵の頭上に出現させた巨大な水球を、真下に落として攻撃する。術後調律では、◎ボタンを押し続けると水球がさらに大きくなり、攻撃範囲が拡大する。拡大後の水球による攻撃範囲は広く、敵集団に使うと効果的。

共鳴術技
- 臥龍空破 海龍拳(→P99)
- 翔舞煌爆破 流舞崩爆破(→P107)

頭を冷やしなさい! ブルースフィア!

中級精霊術 フリーズランサー

水 地

習得	リリアルオーブ 61		
消費TP	24	詠唱時間	2秒
威力	400(640)	比率	魔10
ヒット数	10(16)	ブレイク値	5(8)
サブステータス	—	OVL値	100(160)

【カウント数による性能変化】なし

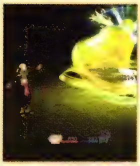
目の前に発生させた魔法陣から何本もの氷の槍を発射し、敵を貫く。術後調律で⊗ボタンを連打すると、発射される氷の槍が増え、ヒット数も増加する。エリアを横断するほど射程が長く、敵を貫通し、威力も高い精霊術。

共鳴術技
- 烈破掌 絶破烈氷撃(→P98)

唸れ、氷狼の牙! フリーズランサー!

中級精霊術 ブライトベル

光



習得	リリアルオーブ 46		
消費TP	18	詠唱時間	2.17秒
威力	380(570)	比率	魔10
ヒット数	4(6)	ブレイク値	6(9)
サブステータス	—	OVL値	40(60)

【カウント数による性能変化】なし

光の鐘を敵の頭上に出現させ、これを鳴らして攻撃する。術後調律では、左スティックを左右に動かすことで鐘の動く速度を上げ、さらに追撃できる。攻撃判定があるのは内部で動いている鐘のみ。

共鳴術技

響霊の鐘、今高らかに! ブライトベル!

中級精霊術 ソリッドコントラクション

習得	リリアルオーブ 50		
消費TP	28	詠唱時間	2秒
威力	420(490)	比率	魔10
ヒット数	5(6)	ブレイク値	5(6)
サブステータス	—	OVL値	50(60)

【カウント数による性能変化】なし

ターゲットの四方から鎖を張り巡らし、鎖を中央に向かって移動させることで敵を1ヵ所に集めつつダメージを与える。術後調律では、左スティックをいずれかの方向に入力すると追撃の鎖が発生し、さらに敵を動かせる。

共鳴術技
- クイックネス ストップフロウ(→P107)

絡め取れ、戒めの霊鎖! ソリッドコントラクション!

上級精霊術 クラッグワルツ

地

習得	リリアルオーブ 77		
消費TP	34	詠唱時間	3秒
威力	400 ※	比率	魔10
ヒット数	3 ※	ブレイク値	4.5 ※
サブステータス	—	OVL値	30 ※

【カウント数による性能変化】なし

地面から巨大な岩球が飛び出し、戦闘エリア内を縦横無尽に転がる。術後調律では、左スティックで岩球の動きを制御し、好きな方向に動かせる。岩球は一定時間転がると爆発し、巻き込まれた敵は吹き飛ぶ。

共鳴術技
- ネガティブゲイト グラヴィティ(→P106)

踊れ爆岩、我が調べの元に! クラッグワルツ!

※記載している数値は、岩球の出現、転がり、爆発で計3ヒットしたときのもの。転がりが2ヒット以上した場合は、1ヒットにつき威力が100、ブレイク値が1.5、OVL値が10増加する

上級精霊術 ディフュージョナルドライヴ
水

習得 リリアルオーブ 75

消費TP	36	詠唱時間	3秒
威力	500	比率	魔10
ヒット数	10	ブレイク値	10
サブステータス	—	OVL値	100

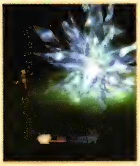
【カウント数による性能変化】
なし

地面に発生させた渦から発射される水の弾丸で敵を攻撃し、同時に味方全体のHPを最大値の10%回復する。術後調律では、左スティックで渦の位置を動かせる。効果時間も長めなので、周囲の敵を巻き込もう。

共鳴術技
- レイジングサン　レイジングミスト(→P102)
- ブラックガイド　アゼリアブレード(→P106)

乾坤を貫け、水霊の弾丸！　ディフュージョナルドライヴ！

上級精霊術 アブソリュート・コア
水 地



習得 リリアルオーブ 73

消費TP	33	詠唱時間	3.33秒
威力	550	比率	魔10
ヒット数	5	ブレイク値	7
サブステータス	—	OVL値	50

【カウント数による性能変化】
なし

超圧縮された氷塊を発射し、敵が触れた瞬間に巨大な氷の結晶を形成して攻撃する。術後調律では、左スティックで発射された氷塊を自由に動かせる。氷塊に触れた敵は、氷塊が砕け散ると同時に吹き飛び、ダウンする。

共鳴術技
- 守護方陣　守護氷槍陣(→P104)

凍神の覇気に天凍え、海、氷結す！　アブソリュート・コア！

上級精霊術 ディバインストリーク
光

習得 リリアルオーブ 67

消費TP	38	詠唱時間	3.5秒
威力	500	比率	魔10
ヒット数	10	ブレイク値	10
サブステータス	—	OVL値	100

【カウント数による性能変化】
なし

目の前に描いた魔法陣から光のレーザーを放つ。術後調律では、左スティックの左右でレーザーの向きを変えられる。ターゲットしていた敵が倒されてしまった場合などに、素早く照準を変更すれば引き続き攻撃できる。

共鳴術技

虚空より出でし雷光、万物を撃ち払わん！　ディバインストリーク！

武身技 セヴァードフェイト

習得 リリアルオーブ 12

消費TP	7	空中使用	—
威力	255	比率	物7/魔3
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	器用	OVL値	30

【カウント数による性能変化】
100回：範囲拡大

上空に向かって投げたナイフが約2秒後に落下し、魔法陣を発生させて攻撃する。敵がナイフを投げたときの位置から移動しても、自動で補正してくれるので便利。なお、⊗ボタンを押し続けるとナイフはすぐに落下する。

共鳴術技
- ファイアボール　フェイタルボム(→P101)
- レインバレット　フェイタルサーキュラー(→P105)

セヴァードフェイト！ ／ セヴァードフェイト！ 降り注げ！

武身技 マーシーワルツ
光

習得 リリアルオーブ 24

消費TP	9	空中使用	—
威力	300	比率	物7/魔3
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	器用	OVL値	20

【カウント数による性能変化】
100回：引き起こし効果付加

敵を斬り上げた直後に斬り下ろす、素早い2連撃。発生までの隙が少なく、前進しながら攻撃をくり出すため、連続使用しやすい。ただし、射程は短めで、かなり接近してから使用しないと1撃目が当たらない場合がある。

共鳴術技
- ピコハン　ピコピコワルツ(→P105)

マーシーワルツ！ ／ マーシーワルツ！ のってきました！

武身技 アンビュスマーチ

地

習得	リリアルオーブ 36		
消費TP	11	空中使用	—
威力	280	比率	物7/魔3
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	器用	OVL値	10

【カウント数による性能変化】
100回：空中発動可能
200回/400回：ナイフの数+1

後方に飛び上がりながらナイフを左前、正面、右前の3方向の地面に向かって投げ、刺さった位置に魔法陣を形成する。敵が魔法陣に触れると、石柱が突き上げる。かなり後方まで飛び退くので、囲まれたときに役立つ。

共鳴術技

アンビュスマーチ！ / アンビュスマーチ！ えいやっ！

武身技 レクイエム

水

習得	リリアルオーブ 53		
消費TP	13	空中使用	—
威力	350	比率	物9/魔1
ヒット数	4	ブレイク値	4
サブステータス	器用	OVL値	40

【カウント数による性能変化】
100回：速度上昇

剣によって敵に魔法陣を刻み、斬りつけられた敵は一定時間後に爆発する。敵に剣撃が当たらなくても魔法陣は発生し、その場合は、爆発するまで描いた位置に残る。爆発に巻き込まれた敵は、吹き飛んだあとダウンする。

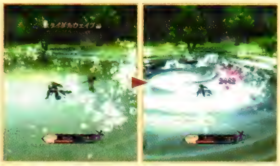
共鳴術技

コンディムネイション
時緑大爆鐘(→P100)

レクイエム！ / レクイエム！ 踊りなさい！

精霊術(奥義) タイダルウェイブ

水



習得	リリアルオーブ 57		
消費TP	40	詠唱時間	3秒
威力	672	比率	魔10
ヒット数	8	ブレイク値	8
サブステータス	—	OVL値	80

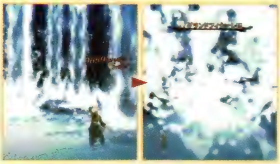
【カウント数による性能変化】
なし

戦闘エリア全体に及ぶ巨大な渦潮を発生させ、すべての敵を飲み込む強力な精霊術。威力、ヒット数ともに高く、ダメージを受けている最中の敵は身動きが取れなくなるため、味方のコンボへのアシストにも使える。習得後は積極的に使用するといい。

精霊交響曲！ タイダル・ウェイブ！

秘奥義 グランドフィナーレ

水 地



発動	オーバーリミッツ状態で「タイダルウェイブ」ヒット中に◎ボタン長押し		
消費TP	0	空中使用	—
威力	2800	比率	魔10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	—	OVL値	0

【カウント数による性能変化】
なし

「タイダルウェイブ」で発生させた渦潮から水柱を発生させ、直後にすべての水を氷結させる。そのあと、ローエンが手をかざした瞬間、氷柱が砕け散る。「タイダルウェイブ」同様、すべての敵にダメージを与えられるため非常に使い勝手がいい。

feroce(フェローチェ)、荒々しく！ grazioso(グラツィオーソ)、優雅に！ グランドフィナーレ！

オススメコンボ ①セヴァードフェイト→②⬇+◎ボタン×2→③マーシーワルツ→④レクイエム→⑤アンビュスマーチ

①セヴァードフェイト

③マーシーワルツ

④レクイエム

敵からやや離れた位置で「セヴァードフェイト」を発動してから接近。ナイフが落ちてきたところに合わせて⬇+◎ボタン×2。そのまま続けて「マーシーワルツ」、「レクイエム」とくり出そう。「アンビュスマーチ」はヒット数には含まれないが、発動すると敵のそばからすぐに離脱できるので、使用しておくといい。

Leia Rolando

レイア・ロランド

武器	棍
頭防具	サークレット リボン
体防具	軽鎧

武身技と回復系精霊術をバランスよく習得するレイアは、通常時はアタッカー、緊急時はヒーラーとして立ち回れる。また、ガルドの獲得量やアイテムの入手率を上昇させるスキルを覚えるため、戦闘メンバーに加えておくと冒険が楽になる。

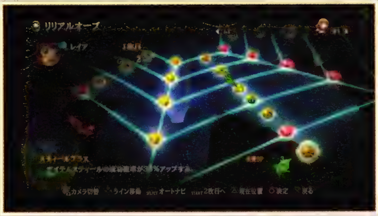
基本能力

レイアのステータスはジュードのそれに類似していて、戦い方もよく似ている。体力と敏捷は全キャラクターの中でもトップクラスで、前線でのアタッカーとして活躍が期待できる。ただし、腕力が低く、ジュードやアルヴィンほど物攻は期待できない。この点を補強し、より高いダメージを与えられるようにしておくといい。知性と器用が低く、精霊術に打たれ弱いのはジュードと同様だが、レイアはこれに加えてHPも低いので、より注意が必要だ。

物攻を大きく上げる「フィートシンボル」や、ブーツ系の装飾品で物攻、敏捷を同時に上昇させるのがオススメだ。

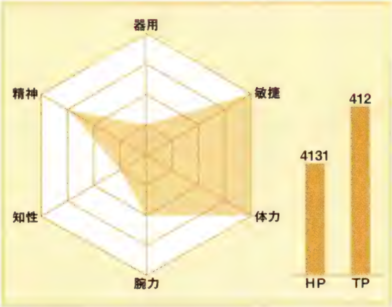
育成方針

おもに前線で敵を攻撃するレイアは、腕力、体力、敏捷を中心にステータスを伸ばしていきたい。回復系精霊術を活用するために、TPも上昇させておくといいだろう。スキルは、25%の確率で戦闘後の獲得ガルドが2倍になる「35 サーチガルド」や、敵がアイテムをドロップする確率を2倍にする「20 アイテムピッカー」など、旅の助けになるものを物語序盤で習得しておくと大きなメリットを得られる。そのほか、一部のアイテムの効果を30%上昇させる「67 アイテムユーザー」といった、アイテムを使用しやすくするスキルはできるだけ早めに習得しよう。



レイアのサポート、アイテムスティールの成功確率を上昇させる「15 スティールプラス」も習得しておくと役立つ。

ステータスの成長率



ステータスの変化

	HP	TP	腕力	体力	知性	精神	敏捷	器用
初期値	410	105	47	40	40	50	52	41
全ノード解放時	4131	412	794	860	609	889	973	659

オートナビ時のノード解放優先度

低 ◀ 優先度 ▶ 高

SP	知性	器用	TP	腕力	精神	HP	敏捷	体力

リリアルオーブ

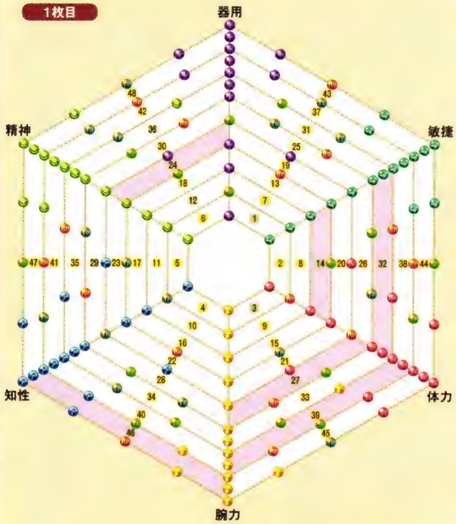
図の見方

- …術・技
- …スキル
- …HP
- …TP
- …SP
- …腕力
- …体力
- …知性
- …精神
- …敏捷
- …器用
- …キーエリア

表の見方

- …スキル(パラメータ)
- …スキル(アクション)
- …スキル(サポート)
- …武身技
- …武身技(奥義)
- …精霊術(下級)
- …精霊術(中級)
- …精霊術(上級)
- …精霊術(奥義)

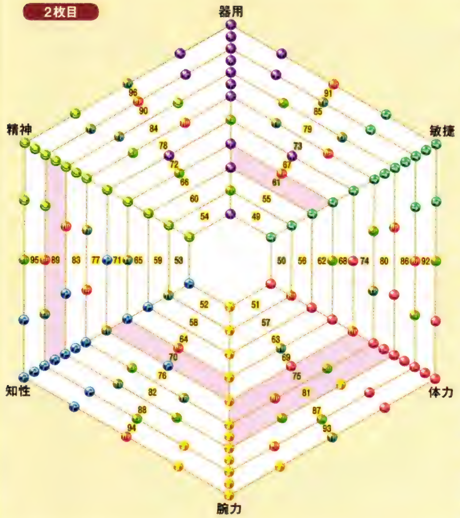
1枚目



●習得できる術・技／スキル

No.	名称	No.	名称
1	瞬迅爪	25	メンタルディフェンス
2	バイタリティ	26	エクシード2
3	ファーストエイド	27	昇掃撃
4	スプレンダーアサルト	28	トレジャーファング
5	グロウアップヒール	29	レイズデッド
6	マジックガード	30	ホーリィ&ダークブレス
7	HPゲイン	31	アクアガード
8	TPゲイン	32	バリアー
9	コンボTPサポート	33	ランナーサプライHP
10	ウェルガード	34	ムーヴィングアサルト
11	フラッシュガード	35	サーチガルド
12	三散華	36	ファンシーエレメンツ
13	アースガード	37	デクステリティ
14	シャープネス	38	アジリティ
15	スティールプラス	39	スタミナ
16	エクシード	40	ストレングス
17	TPドレインガード	41	インテリジェンス
18	ウィンドガード	42	マインド
19	スピリッツ	43	エアリアルジャンプ
20	アイテムピッカー	44	ラッキーアイテム
21	イミュニティ	45	ダークガード
22	コンボメンタルサプライ	46	兎迅衝
23	グッドジョブ	47	ランナーサプライTP
24	巻空旋	48	ファイアガード

2枚目



●習得できる術・技／スキル

No.	名称	No.	名称
49	ライフアップ	73	翔舞煌爆破
50	飛燕翔旋	74	クイックネス
51	ヒールシェアプラス	75	キュア
52	スライドリンクアーツ	76	ステッパー
53	ヒール	77	スティックプラス2
54	メンタルアップ	78	リミッツフィーバー
55	アサルトコンディション	79	デクステリティ2
56	ライトガード	80	アジリティ2
57	活伸棍・円舞	81	スタミナ3
58	スティックプラス	82	ストレングス2
59	エクシード3	83	インテリジェンス2
60	メニメニリンク	84	マインド2
61	散沙雨	85	TPゲイン2
62	リバイバルエナジーHP	86	リコール
63	スティールメンタルプラス	87	ベンチウォーマーTP
64	リミッター	88	ベンチウォーマーHP
65	リバイバルエナジーTP	89	アイテムエヴリワン
66	リミッター2	90	リミッター3
67	アイテムユーザー	91	アピールターゲット
68	バイタリティ2	92	オールガード
69	HPゲイン2	93	ムーヴドアーマー
70	大輪月華	94	ライフリバース
71	スピリッツ2	95	スピードアイテム
72	スタミナ2	96	スプレンダーEXP

戦闘スタイル

回復系精霊術を多く習得するレイアだが、エリーゼとは異なり、複数のメンバーを同時に回復できる精霊術はない。そのため、メインの回復役はエリーゼに任せ、ひとりでは回復が追いつかないときに補助するといい。攻撃面では、移動速度、攻撃範囲ともに優秀で、接近戦で活躍させやすい。ほぼすべての武身技が空中で使用できるので、積極的に敵を空中に打ち上げて戦おう。スレーヴにしてアイテムを積極的に盗んでおけば、余計な出費も抑えられる。

敵を浮き上がらせる術・技も多く習得し、空中戦はかなり得意。空中は反撃を受けにくく、有利に戦闘を進められる。

レイアの特性

活伸棍術

敵の攻撃をバックステップで回避すると、武器の棍が光を帯び、攻撃時のリーチが延長される。効果時間は約8秒と短いが、回避するたびに発動するので使い勝手はいい。通常攻撃のみでなく、棍を使用する術・技の範囲が拡大するため、攻撃はできるだけバックステップで回避しよう。

「スティックプラス」の習得で活伸棍術の効果時間が3秒増え、コンボ中に効果が切れる事態も減る。

レイアのサポート

アイテムスティール

レイアがスレーヴの状態で敵をダウンさせると、一定確率で敵からアイテムを盗み取る。盗めるアイテムの種類と成功確率は敵の種類ごとに決まっており、盗めるのは敵1体につき1回のみだ。一部の敵は回復アイテムを使うが、盗んでしまえば使えなくなるのでさきに盗んでしまおう。

ストレンジタイプの敵からはショップに高額で納品できる素材が入手でき、ショップビルドが楽になる。

通常攻撃と術・技

通常攻撃は隙が少なく、いずれも使いやすい。レイアは多くの武身技が空中で発動でき、空中コンボにつなぎやすい↑＋◉ボタンが便利だ。敵に近づきながら攻撃する「瞬迅爪」や「三散華」はコンボに組み込みやすく、習得も早いため序盤から終盤まで活用できる。使用回数が増えるほどヒット数が上昇する「散沙雨」は、通常時だけでなく、ヒット数による称号を狙うときなどにも役立つ。精霊術では、戦闘不能状態を回復する「レイズデッド」を早めに習得しておくと、いざというときに頼りになる。

空中コンボの起点として優秀な「三散華」。敵が浮き上がったら、直後に追撃を。

「散沙雨」は、最大でヒット数が11まで増加する。地道に使用回数を稼いでおくといい。

レイアの通常攻撃

◎ボタン

1段目 / 2段目

1、2段目と連続で、棍を振り下ろす。前進しながら発動するため敵との距離が離れにくく、コンボにも組み込みやすい。

↑＋◎ボタン

1段目 / 2段目

1段目で敵を打ち上げ、2段目では自身も飛び上がりつつ、さらに打ち上げる。1段目はダウン状態の敵を引き起こせる。

←or→＋◎ボタン

1段目 / 2段目 / 3段目 / 4段目

回転しつつ放つ4連撃。前進しながら棍を振り回すので、進路上の敵も巻き込める。4段目で敵をやや後退させる。

↓＋◎ボタン

1段目 / 2段目

1段目で足を払い、2段目でダウンさせる。1段目は敵を引き起こすので、連発すればダウンからの引き起こしをくり返せる。

［L1］＋◎ボタン

強攻撃 / ムーヴィングアサルト

力強く棍で突く。棍の端を持って攻撃するためリーチが長い。ヒットした敵は後退するため、距離を取りたいときに使おう。

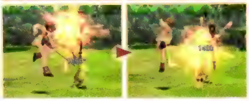
［L1］＋↑＋◎ボタン

強攻撃 / ムーヴィングアサルト

敵の足元を払った勢いで回転し、そのまま打ち上げる2ヒット攻撃。直後に術・技を発動し、浮いた敵を追撃したい。

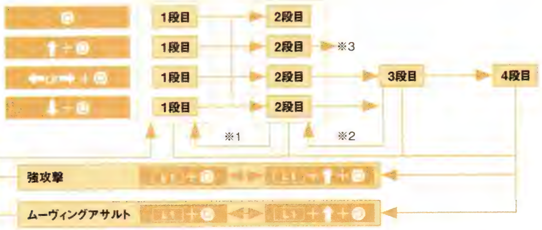
ジャンプ中に◎ボタン

1段目 / 2段目



斜め下方に向かって棍を振り下ろす。攻撃の間隔が短く、連続で発動すれば、しばらく空中で攻撃を続けられる。

レイアの通常攻撃ループ図



いずれの攻撃も隙が少なく、使いやすいものが揃っている。地上では◎ボタン、もしくは←or→＋◎ボタンをメインに使用。空中コンボを発動する場合は、↑＋◎ボタンの2段目からジャンプ攻撃につなげられるので、これを起点にするといい。

※1 直前に入力したコマンド以外の1段目につながる
※2 直前に入力したコマンド以外の2段目につながる
※3 ジャンプ攻撃に派生する

下級精霊術

ファーストエイド

習得	リリアルオーブ 3				
消費TP	8	詠唱時間	2秒	【カウント数による性能変化】	なし
威力	—	比率	—		
ヒット数	—	ブレイク値	—		
サブステータス	—	OVL値			

癒しの光で、味方ひとりのHPを最大値の30%回復する。詠唱時間が短く、最大HPに対しての割合で回復するため、物語終盤でも使用頻度は高い。HPが減っている味方を確認したら、すぐに使っておこう。

共鳴術技
- 治癒功 エイドオール（→P95）

活力満ちよ！ ファーストエイド！

中級精霊術

ヒール

習得	リリアルオーブ 53				
消費TP	14	詠唱時間	3秒	【カウント数による性能変化】	なし
威力	—	比率	—		
ヒット数	—	ブレイク値	—		
サブステータス	—	OVL値			

癒しの光で、ターゲットしている味方ひとりのHPを最大値の50%回復する。回復できるHP量がかなり多く、強敵との戦闘ではとくに役立つ。しかし習得できるタイミングは遅めで、物語中盤以降で活躍する精霊術だ。

共鳴術技
- アリーヴェデルチ フェアリーサークル（→P103）
- レインバレット エールシャワー（→P105）

彼の者に注げ、安らぎの光輝！ ヒール！

中級精霊術

レイズデッド

習得	リリアルオーブ 29				
消費TP	26	詠唱時間	3秒	【カウント数による性能変化】	なし
威力	—	比率	—		
ヒット数	—	ブレイク値	—		
サブステータス	—	OVL値			

空から天使が現われ、味方ひとりを戦闘不能から復活させる精霊術。復活時には、HPを最大値の50%まで回復する。また、戦闘不能状態ではない味方に使用した場合も、HPを50%回復させることが可能。

共鳴術技
- レイズデッド フルレイズデッド（→P106）

精魂を合し、再誕願い奉る！ レイズデッド！

上級精霊術

キュア

習得	リリアルオーブ 75				
消費TP	21	詠唱時間	4秒	【カウント数による性能変化】	なし
威力	—	比率	—		
ヒット数	—	ブレイク値	—		
サブステータス	—	OVL値			

癒しの光で、ターゲットしている味方ひとりのHPを最大値の70%回復する。瀕死の状態に陥った味方に使用しても、ほぼ全快させられる。ただし、そのぶん詠唱時間も長くなっているので、使うタイミングには注意したい。

共鳴術技
- ナース リザレクション（→P106）

心気を癒し整えよ。万象活性！ キュア！

下級精霊術

シャープネス

習得	リリアルオーブ 14				
消費TP	8	詠唱時間	1.33秒	【カウント数による性能変化】	なし
威力	—	比率	—		
ヒット数	—	ブレイク値	—		
サブステータス	—	OVL値			

味方ひとりの物攻、魔攻を一定時間上昇させる精霊術。上昇率はそれぞれ40%。攻撃力を大きく上昇させられ、詠唱時間も短いので、強敵と戦う場合は前線で戦うキャラクターを中心にかけておきたい。

共鳴術技
- 蛇招来 ヴァイト・ルインフォース（→P95）

挙足、刃の如く！ シャープネス！

下級精霊術 バリアー

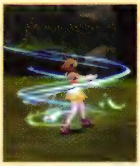
習得	リリアルオーブ 32			
消費TP	8	詠唱時間	1秒	【カウント数による性能変化】
威力	—	比率	—	なし
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	—	OVL値		

ターゲットしている味方ひとりの物防、魔防を一定時間上昇させる精霊術。上昇率はそれぞれ50%。上昇効果が大きく、使用しておけばダメージをかなり軽減できるので、「シャープネス」とセットで使用するようにしたい。

共鳴術技

力を鎧え! バリアー!

中級精霊術 クイックネス



習得	リリアルオーブ 74			
消費TP	9	詠唱時間	2秒	【カウント数による性能変化】
威力	—	比率	—	なし
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	—	OVL値		

味方ひとりの移動速度を一定時間上昇させる。速度の上昇率は20%。上昇するのは移動速度だけで、敏捷が上がるわけではないため、物攻などには影響しない。移動速度が遅い味方のサポートに使おう。

共鳴術技

ソリッドコントラクション
ストップフロウ(→P107)

飛走霊活! クイックネス!

中級精霊術 ファンシーエレメンツ

習得	リリアルオーブ 36			
消費TP	10	詠唱時間	2秒	【カウント数による性能変化】
威力	—	比率	—	なし
ヒット数	—	ブレイク値	—	
サブステータス	—	OVL値		

ターゲットしている味方ひとりの攻撃に、6属性のうちのいずれかを付加する。付加される属性はランダムだが、敵の弱点属性が付加されればダメージアップに貢献する。付加された属性は、発動後の光の色で判断可能だ。

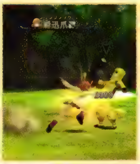
共鳴術技

アサルトダンス
エレメント4(→P100)

輪廻せよ、地水火風! ファンシーエレメンツ!

武身技 瞬迅爪

風



習得	リリアルオーブ 1			
消費TP	9	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	200	比率	物10	100回:空中発動可能
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	敏捷	OVL値	10	

前方に大きく一歩踏み込みながら、高速で突きをくり出す。移動距離が長く、離れた位置から敵に接近しつつ攻撃できる。ヒットした敵は吹き飛ばず、レイアの目の前に残るため、そのまま別の術・技で追撃しやすい。

共鳴術技

ウィンドランス
瞬迅風牙(→P103)

瞬迅剣
衝破十文字(→P104)

瞬迅爪(しゅんじんそう)! / 瞬迅爪! 穿て!

武身技 昇掃撃

習得	リリアルオーブ 27			
消費TP	10	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	218	比率	物10	200回:OVL値増加
ヒット数	3	ブレイク値	3	
サブステータス	—	OVL値	18	

棍を振り回しながら高く飛び上がり、周囲の敵を巻き込んで浮き上がらせる。射程は短いものの、周囲にいる敵をまとめて攻撃できる。発動後はレイアと敵が空中に残るため、そのまま空中コンボへとつなぐといい。

共鳴術技

バーンスプレッド
フレアトーネード(→P101)

ティポグライダー
ライオットグライダー(→P106)

昇掃撃(しょうそうげき)! / 昇掃撃! それそれっ!

武身技 三散華

地

習得	リリアルオーブ 12		
消費TP	9	空中使用	○
威力	248	比率	物10
ヒット数	3	ブレイク値	3
サブステータス	敏捷	OVL量	30

【カウント数による性能変化】
200回：速度上昇

棍を振り下ろし、突き、振り上げる3連撃。動作が速いため隙が少なく、コンボに組み込めばそのまま空中で追撃可能だ。空中発動した場合は、最後の振り上げが振り下ろしに変化し、敵を地面に叩きつけてダウンさせる。

共鳴術技
- 三散華
  六散華（→P95）

三散華（さざんか）！ / 三散華！ どうだっ！

武身技 飛燕翔旋

火

習得	リリアルオーブ 50		
消費TP	12	空中使用	○
威力	280	比率	物10
ヒット数	2	ブレイク値	2
サブステータス	―	OVL量	20

【カウント数による性能変化】
200回：炎上の確率増加　400回：引き起こし効果付加

飛び上がりながら棍を振り上げ、浮き上がった敵に対して、空中でさらに棍を振り上げる。発動後は敵が滞空するため、そのまま追撃するといい。使用回数が400回を超えるとダウン状態の敵を引き起こせるようになる。

共鳴術技
- 凰墜拳
  閃破封翼弾（→P100）

飛燕翔旋（ひえんしょうせん）！

武身技 兎迅衝

地

習得	リリアルオーブ 46		
消費TP	11	空中使用	○
威力	320	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	―	OVL量	10

【カウント数による性能変化】
100回：ガードブレイク効果付加、ブレイク値増加　200回：速度上昇

力をためた棍で突き、敵を吹き飛ばす。発動後、自身は一歩後ろに下がる。敵と距離を取りたい場合に便利な武身技。空中発動すると力をためる動作が省略されて素早く発動できるが、後ろに下がる動作も発生しない。

共鳴術技
- スプラッシュ
  水月烈破（→P103）
- スプラッシュ
  水月烈破（→P103）

兎迅衝（とじんしょう）！ / 兎迅衝！ 吹っ飛べ！

武身技 大輪月華

水

習得	リリアルオーブ 70		
消費TP	14	空中使用	○
威力	350	比率	物10
ヒット数	1	ブレイク値	1
サブステータス	―	OVL量	10

【カウント数による性能変化】
200回：範囲拡大

棍の先端を持って大きく一回転し、周囲の敵を一掃する。リーチが長めなので、敵に囲まれた際はもちろん、あえて敵集団の中心に移動してから使用するのも効果的だ。200回以上使用すると、攻撃範囲がさらに拡大する。

共鳴術技
- 真月閃
  轟覇転武踊（→P105）

大輪月華（たいりんげっか）！ / 大輪月華！ はあぁぁっ！

武身技 散沙雨

習得	リリアルオーブ 61		
消費TP	16	空中使用	○
威力	400	比率	物10
ヒット数	5	ブレイク値	5
サブステータス	器用	OVL量	30

【カウント数による性能変化】
100回／200回／400回／1000回／2000回／4000回：ヒット数+1（1000回／2000回／4000回は地上でのみ効果発揮）、Ⓧボタン長押しで発動

前進しつつ、連続突きを放つ。最後の突きで敵を後退させるが、そのあと別の術・技に問題なくつながる。空中発動時は斜め下方に向けて突きを放つ。一定数、使用回数が増えるたびにヒット数が増加する。

共鳴術技
- 輪舞旋風
  封舞活膜劇（→P97）

散沙雨（ちりさざめ）！ / 散沙雨！ だだだだっ！

武身技 巻空旋

⑦風

習得	リリアルオーブ 24			
消費TP	12	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	380	比率	物10	200回：範囲拡大
ヒット数	1	ブレイク値	1	
サブステータス	—	OVL値	10	

空気を巻き込むように構えたあと、接触した敵を上空へと舞い上げる。射程が短く、かなり接近していないと効果が発生しないが、敵のガードや鋼体を無効化できるため、パワータイプの敵やボスと戦う場合に役立つ。

共鳴術技

- **巻空旋** 巻空鏡舞(→P98)
- **ファイアボール** エアリアルファイア(→P97)

巻空旋(かんくうせん)！ / 巻空旋！ せいっ！

武身技 翔舞煌爆破

習得	リリアルオーブ 73			
消費TP	18	空中使用	○	【カウント数による性能変化】
威力	330	比率	物10	200回：バウンド量増加
ヒット数	2	ブレイク値	2	
サブステータス	体力	OVL値	20	

飛び上がったあとに棍を振り下ろし、地面に衝撃波を放つ。高い位置で出すほど衝撃波が大きく広がり、周囲の敵も巻き込める。空中発動時はジャンプした位置からさらに飛び上がるので、攻撃範囲を広げやすい。

- **ブルースフィア** 流舞崩爆破(→P107)

翔舞煌爆破(しょうぶこうばっぱ)！ / 翔舞煌爆破！ いっけー！

武身技(奥義) 活伸棍・円舞

習得	リリアルオーブ 57			
消費TP	30	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	840	比率	物10	なし
ヒット数	6	ブレイク値	6	
サブステータス	—	OVL値	12	

棍を頭上に掲げてエネルギーをまとわせ、前進しながら激しく回転させて攻撃する。エネルギー発生時にも攻撃判定があるため隙が少なく、周囲の敵もまとめて攻撃できる。消費TPに見合うだけの威力はあるので、積極的にコンボに組み込みたい。

活伸棍(かっしんこん)！ 円舞(わるつ)！

秘奥義 活伸棍・神楽

発動	オーバーリミッツ状態で「活伸棍・円舞」ヒット中に◎ボタン長押し			
消費TP	0	空中使用	—	【カウント数による性能変化】
威力	3300	比率	物10	なし
ヒット数	5	ブレイク値	5	
サブステータス	—	OVL値	0	

エネルギーをまとった棍を目の前で回転させ、その勢いで敵を大きく吹き飛ばす。直後に棍を上空に投げ、高く飛び上がってキャッチし、ダウンしている敵に向かって突進する。攻撃範囲が広めで、最後に発生する衝撃でも周囲の敵を巻き込める。

ぶっとべ！ ぐるぐるぐる――っ！ お母さん直伝、活伸棍(かっしんこん)！ 神楽(かぐら)！ パーフェクト！

オススメコンボ ①瞬迅爪→②◎ボタン×3→③昇掃撃→④飛燕翔旋→⑤三散華

①瞬迅爪 ④飛燕翔旋 ⑤三散華

「瞬迅爪」を使って離れた位置から敵に接近し、◎ボタン×3でヒット数を稼ぎつつ攻撃。「昇掃撃」で敵とともに飛び上がり、空中で「飛燕翔旋」を発動。さらに敵を打ち上げたあと、「三散華」で叩き落す。足もとに敵が集まっている場合、「三散華」を「翔舞煌爆破」に変更すれば、地上の敵もまとめて攻撃できる。

共鳴術技

ここからはゲーム中で使える全66種類の共鳴術技を紹介している。共鳴術技もほかの術・技と同様に一定回数使うことで性能がアップするものがあるので、それらの共鳴術技は優先的に使って使用回数を稼ぎたい。なお、同じ共鳴術技でも組み合わせが異なる場合、使用回数のカウントは別となる。たとえば共鳴術技「玄武散」は、ジュードの「三散華」とミラの「ロックトライ」で発動させた回数と、ジュードの「三散華」とローエンの「ロックトライ」で発動させた回数は別でカウントされる。共鳴術技の使用回数は、術・技画面で R2 ボタンを押すと表示される共鳴術技リストで確認可能だ。

共鳴術技

共鳴術技 絶風刃 （風）

威力	1400	詠唱時間	—
ヒット数	2	比率	物6/魔4
空中使用	○	ブレイク値	2

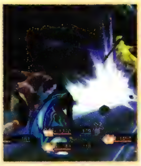
【カウント数による性能変化】1回ごとに範囲拡大（100回で最大）

発動：魔神拳 ＋ ウィンドランス

ジュードの「魔神拳」とミラの「ウィンドカッター」を同時に放ち、エックス状に飛ばした風の刃で攻撃する。横方向にも攻撃範囲が広めで、敵を貫通して後方まで飛んでいくため、複数の敵を巻き込んで攻撃できる。

絶風刃(ぜっぷうじん)！

共鳴術技 魔神連牙斬



威力	1400	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	3

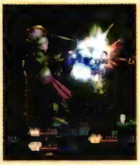
【カウント数による性能変化】なし

発動：魔神拳 ＋ 魔神剣

ジュードの「魔神拳」の直後にアルヴィンが「魔神剣」をくり出し、続けてふたり同時に衝撃波を発生させ敵を吹き飛ばす。それぞれの衝撃波は敵を貫通して飛んでいき、後方の敵も同時に攻撃してくれる。

魔神連牙斬(まじんれんがざん)！

共鳴術技 スプラッシュライン （水）



威力	1700	詠唱時間	—
ヒット数	6	比率	物6/魔4
空中使用	—	ブレイク値	6

【カウント数による性能変化】100回：ヒット数+1

発動：魔神拳 ＋ スプラッシュ

ローエンの「スプラッシュ」で生み出した水瓶で敵を打ち上げ、ジュードが放つ「魔神拳」で衝撃を与えられた水瓶から圧縮された水流を噴射する。ある程度離れても水流は届くが、近距離で使用するとヒット数が増える。

スプラッシュライン！

共鳴術技 玄武散 （地）

威力	1500	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】なし

発動：三散華 ＋ ロックトライ or ロックトライ

ジュードの「三散華」の動きに合わせ、パートナーが作り出した岩の拳が敵を殴りつける。効果範囲はそれほど広くなく、周囲の敵は巻き込みにくい。接近していないと敵に当たらないため、「三散華」から発動するといい。

玄武散(げんぶさん)！

共鳴術技

共鳴術技 六散華

地

威力	2300	詠唱時間	—
ヒット数	6	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	6

【カウント数による性能変化】
なし

発動
三散華
＋
三散華

ジュードとレイアが息を合わせて「三散華」をくり出す。いずれのキャラクターも「三散華」は習得が早く、序盤から使用できるわりに威力が高い。またヒットした敵が離れないため、そのまま別の術・技につなぎやすい。

＋ 六散華(むざんか)!

共鳴術技 スパイリット・メディク

威力	1100	詠唱時間	—
ヒット数	1	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	1

【カウント数による性能変化】
100回：TP回復量+2%

発動
治癒孔
＋
ラウンドエッジ

ミラが円を描くように敵を攻撃しつつ、円の内部にいる味方のHPを50%、TPを10%回復し、物防と魔防を一定時間50%上昇させる。「ラウンドエッジ」で吹き飛んだ敵が着地するまえに発動しないと、攻撃が当たりにくい。

＋ スパイリット・メディク!

共鳴術技 エイドオール

威力	—	詠唱時間	—
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

【カウント数による性能変化】
なし

発動
治癒孔
＋
ピクシーサークル
or
ファーストエイド

「治癒功」と、エリーゼの「ピクシーサークル」、もしくはレイアの「ファーストエイド」を同時に発動し、味方全員のHPを最大値の40%回復する。広範囲を回復できない、ジュード＆レイアの組み合わせで活用したい。

＋ or エイドオール!

共鳴術技 炎穿陣

火

威力	1500	詠唱時間	—
ヒット数	1	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	1

【カウント数による性能変化】
1回ごとに攻撃範囲拡大(100回で最大)
200回：ヒット数+1(ガードブレイク効果付加)

発動
鋭招来
＋
バーンスプレッド

ジュードとミラが息を合わせて闘気を燃やし、周囲に炎の爆発を生み出す。効果は発動した側を中心とした範囲に発生するが、それほど射程は長くないので、敵集団の中心に移動してから発動し、多くの敵を巻き込みたい。

＋ 炎穿陣(えんせんじん)!

共鳴術技 ヴァイト・ルインフォース

威力	—	詠唱時間	—
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

【カウント数による性能変化】
100回：ヒット数+1(ダウン効果付与)/200回：弾き飛ばした敵の物攻、術攻を40%減少

発動
鋭招来
＋
シャープネス

「鋭招来」と「シャープネス」で高めたエネルギーを周囲に拡散させ、味方全員の物攻と魔攻を一定時間40%上昇させる。使用回数が増えると周囲の敵を吹き飛ばせるようになり、敵の物攻と魔攻を40%低下させる。

＋ ヴァイト・ルインフォース!

共鳴術技 雷閃拳

火 風

威力	1900	詠唱時間	—
ヒット数	4	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	4

【カウント数による性能変化】
なし

飛び上がったジュードに向けてミラが雷を放ち、それを受け取ったジュードが雷の力を拳に乗せ、敵に向けて雷撃を放つ。敵を挟み込んだ状態にならないと攻撃が当たらないので、できるだけ敵に接近して発動しよう。

発動
掌底破
＋
バニッシュヴォルト
or
サンダーブレード

雷閃拳(らいせんけん)！

共鳴術技 拒甲掌破

威力	2000	詠唱時間	—
ヒット数	10	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	10

【カウント数による性能変化】
なし

アルヴィンが放った「ワイドショット」にジュードが「掌底破」を加え、強力なエネルギー弾に変化させる。前方広範囲の敵を攻撃できるほか、アルヴィンがチャージ状態だとダウンしている敵を起こす効果が付加される。

発動
掌底破
＋
ワイドショット

拒甲掌破(きょこうしょうは)！

共鳴術技 リフレクトボミング

火

威力	2200(2420)	詠唱時間	—
ヒット数	3(4)	比率	物8/魔2
空中使用	○	ブレイク値	3(4)

【カウント数による性能変化】
1回ごとに範囲拡大(100回で最大)

ジュードが「飛燕連脚」で敵を蹴り上げたあと、アルヴィンが銃からエネルギー弾を放ち、空中のジュードがそれを敵に向かって蹴りつける。アルヴィンがチャージ時は、ふたりで敵を挟み込むように動きが変化する。

発動
飛燕連脚
＋
魔神爆炎斬

リフレクトボミング！

共鳴術技 滅爪乱牙

威力	2400	詠唱時間	—
ヒット数	8	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	8

【カウント数による性能変化】
なし

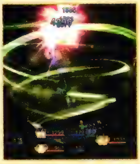
ジュードの蹴りに合わせてミラが剣撃を放つ連続攻撃。地面に叩きつけられた敵はミラが発生させた衝撃波で浮き上がり、ふたりの掌底で吹き飛ばされる。共鳴術技チェインで使用する場合は最後に発動させたい。

発動
連牙弾
＋
アサルトダンス

滅爪乱牙(めっそうらんが)！

共鳴術技 気刃連旋襲

風



威力	1200	詠唱時間	—
ヒット数	10	比率	物9/魔1
空中使用	○	ブレイク値	9

【カウント数による性能変化】
なし

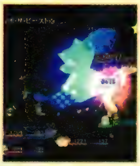
螺旋を描きながら舞い上がるミラが竜巻を発生させ、巻き込まれた敵にジュードが回転しながらアッパーを放つ。竜巻には敵を吸い込む効果があり、周囲の敵を巻き込みやすい。敵集団に近づいてから発動しよう。

発動
烈風拳
＋
サイクロン

気刃連旋襲(きじんれんせんしゅう)！

共鳴術技

ティポ・ザ・ビースト



威力	2300	詠唱時間	—
ヒット数	4	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	4

【カウント数による性能変化】
なし

「獅子戦吼」を模したティポが前方の敵に噛みついて攻撃する。発動時にティポOFF状態で「ティポ戦吼」を使用すると、敵が吹き飛びすぎてしまい攻撃が当たらない。ティポON、もしくは「獅子戦吼」から発動しよう。

発動
獅子戦吼
+
ティポ戦吼

＋ ティポ・ザ・ビースト!

共鳴術技

獅吼爆砕陣

地

威力	2400	詠唱時間	—
ヒット数	4	比率	物9/魔1
空中使用	○	ブレイク値	4

【カウント数による性能変化】
なし

ふたりで敵を挟み込んだあと、ローエンが投げた地属性を帯びたナイフを利用し、ジュードの正面と左右の3方向に向けてそれぞれ「獅子戦吼」を放つ。通常の「獅子戦吼」と同様、ヒットした敵は大きく吹き飛ばされる。

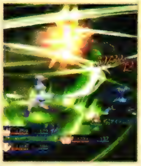
発動
獅子戦吼
+
エアプレッシャー

＋ 獅吼爆砕陣(しこうばくさいじん)!

共鳴術技

封舞活震劇

風



威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	12	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	12

【カウント数による性能変化】
なし

通常よりも攻撃範囲の広い「輪舞旋風」によって周囲の敵を引き寄せ、密集した敵にレイアが連続攻撃を加える。敵を1ヵ所に集めやすい「輪舞旋風」から発動することで多数の敵を簡単に巻き込むことができ、威力も高い。

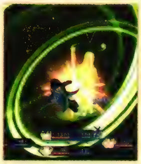
発動
輪舞旋風
+
散沙雨

＋ 封舞活心劇(ほうぶかっしんげき)!

共鳴術技

飛天翔星駆

風



威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	4	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
1回ごとに飛距離延長(500回で最大)/5回ごとに衝撃波拡大(500回で最大)

アルヴィンが振り上げる剣の勢いに乗ったジュードが高く飛び上がり、急降下しながら敵に飛び蹴りを放つ。振り上げる剣にも攻撃判定があるが当てにくい。当てたい場合、「飛天翔駆」で着地位置を調整するといい。

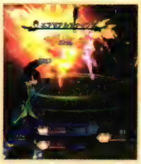
発動
飛天翔駆
+
エアリアルバレット

＋ 飛天翔星駆(ひてんしょうせいく)!

共鳴術技

エアリアルファイア

火



威力	1600	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物7/魔3
空中使用	○	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
なし

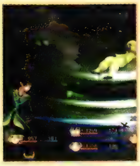
「巻空旋」で舞い上げた敵を、飛び上がったミラが「フレアボム」で追撃する。敵が近距離にいないと当たらないので、ミラから発動する場合は遠距離からの「ファイアボール」を避け、「フレアボム」で発生させよう。

発動
巻空旋
or
巻空旋
+
ファイアーボール

＋ or エアリアルファイア!

共鳴術技 巻空鏡舞

風



威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	1	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	1

【カウント数による性能変化】
なし

ジュードとレイアが敵を挟んで立ち、同時に「巻空旋」を発動することで敵を大きく投げ飛ばす。舞い上がった敵は真下に落下する。「巻空旋」よりも攻撃範囲が拡大されており、敵が密集していれば巻き込める。

発動
巻空旋
＋
巻空旋

巻空鏡舞（かんくうきょうぶ）！

共鳴術技 双砕迅

光

威力	1700	詠唱時間	—
ヒット数	2	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】
なし

敵を挟んだジュードとミラが交差するように瞬速の突きをくり出し、振り返りざまに追撃を加え、敵を真上へ浮き上がらせる。追撃で発生する衝撃波で周囲を巻き込めるので、敵集団をおびき寄せてから使おう。

発動
無影掌
＋
ディバインストリーク
or
グレアケイジ

双砕迅（そうさいじん）！

共鳴術技 リカバーヒール

威力	—	詠唱時間	—
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

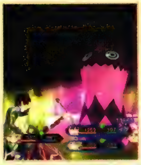
【カウント数による性能変化】
なし

「快気孔」と「リカバー」を同時に放ち、味方全体のHPを最大値の30％と状態異常、状態変化を回復し、さらに30秒間状態異常と状態変化の予防効果を付加する。エリーゼが「ディスペル」を習得するまで役立つ。

発動
快気孔
＋
リカバー

リカバーヒール！

共鳴術技 ジャイアントティポドロップ



威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
1回ごとに範囲拡大（100回で最大）

ジュードの「烈破掌」で敵を吹き飛ばし、敵の頭上から巨大化したティポが落下して押し潰す。落下時の衝撃波には攻撃判定がなく、周囲の敵も巻き込みたいなら、使用回数を増やしてティポのサイズを拡大しよう。

発動
烈破掌
＋
ティポプレッシャー

ジャイアントティポドロップ！

共鳴術技 絶破烈氷撃

水 地

威力	2300	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物5／魔5
空中使用	—	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
なし

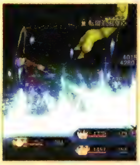
ローエンが剣を十字に斬ることで目の前に氷を生み出し、ジュードがそこに「烈破掌」を加え、氷を砕いた勢いで敵を吹き飛ばす。敵がダウンしていると剣撃が当たりにくいので、接近してローエンから発動したい。

発動
烈破掌
＋
フリーズランサー

絶破烈氷撃（ぜっぱれっひょうげき）！

共鳴術技 転留追刃穿

水



威力	1710(2250)	詠唱時間	—
ヒット数	5(6)	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	5(6)

【カウント数による性能変化】
なし

「転泡」で敵をダウンさせたあと、水属性を帯びた「タイドバレット」で地面の敵をなぎ払う。アルヴィンがチャージ状態で発動した場合、ダウンした敵を突き刺し、水柱を噴き上げて敵を吹き飛ばす攻撃に変化する。

発動
転泡
＋
タイドバレット

転留追刃穿(てんりゅうついじんせん)!

共鳴術技 スカーレットファング

火

威力	2700	詠唱時間	—
ヒット数	11	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	11

【カウント数による性能変化】
なし

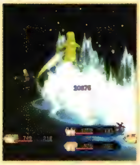
炎のエネルギーをまとった「尖牙」で敵を高く浮き上がらせ、飛び上がったミラが空中を舞いながら剣による連続攻撃を放つ。ヒット数が多く、威力が高い。複数の敵には当てにくいが、強敵と戦う際に頼りになる。

発動
尖牙
＋
レイジングサン

スカーレットファング!

共鳴術技 海龍拳

水



威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	1	比率	物5/魔5
空中使用	—	ブレイク値	1

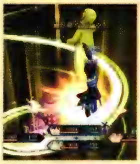
【カウント数による性能変化】
なし

高く飛び上がったローエンが地面に向かって水球を放ち、そこにジュードが「臥龍空破」を合わせ、前方に水柱を噴き上げる。効果範囲の横幅は狭いが、射程は戦闘エリアの半径程度あり、後方の敵を巻き込みやすい。

発動
臥龍空破
＋
ブルースフィア

海龍拳(かいりゅうけん)!

共鳴術技 臥龍アッパー



威力	2300	詠唱時間	—
ヒット数	6	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	6

【カウント数による性能変化】
25回ごとにヒット数+1
(100回で最大)

「ティポライジング」で地中に潜ったティポが飛び出すのに合わせ、ジュードが「臥龍空破」を放つ。浮き上がった敵は、落下後にダウンしないため追撃しやすい。使用回数によって、ヒット数が最大10まで増加する。

発動
臥龍空破
＋
ティポライジング

臥龍アッパー(がりょうあっぱー)!

共鳴術技 イノセントゲート

威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	6	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	6

【カウント数による性能変化】
1回ごとに範囲拡大
(100回で最大)
100回:⊗ボタン長押しで攻撃範囲が前進

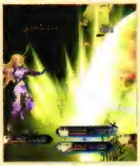
「叛陽陣」と「ネガティブホルダー」を同時に発動し、吸い込んだ敵にダメージを与える。発生した球体は一定時間後に爆発し、敵を吹き飛ばす。使用回数が100回を超えると、球体を前方にゆっくり動かせるようになる。

発動
叛陽陣
＋
ネガティブホルダー

イノセントゲート!

共鳴術技 カタラクトブレード

光



威力	2600	詠唱時間	—
ヒット数	5	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	5

【カウント数による性能変化】
なし

ジュードが敵を蹴り上げたあと飛び上がり、ミラが光のエネルギーをまとわせた剣を投げて追撃。突き抜けた剣をジュードがキャッチし、敵ごと地面に叩きつける。地上に発生した衝撃波には敵を巻き込める。

発動
鳳墜拳
＋
カタラクトレイ

カタラクトブレード!

共鳴術技 閃破封翼弾

火

威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	5	比率	物8/魔2
空中使用	○	ブレイク値	5

【カウント数による性能変化】
なし

レイアが「飛燕翔旋」で敵を浮き上がらせ、ジュードが「鳳墜拳」で叩き落とす。敵落下時には衝撃波が発生する。発動するまえの「鳳墜拳」で敵を吹き飛ばすと「飛燕翔旋」が当たらないので、レイアで発動するといい。

発動
鳳墜拳
＋
飛燕翔旋

閃破封翼弾(せんぱほうよくだん)!

共鳴術技 エレメント4

火 水 風 地

威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	4	比率	物7/魔3
空中使用	—	ブレイク値	4

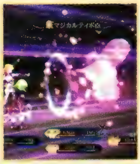
【カウント数による性能変化】
なし

風、地、水、火の順番に属性を切り替えながら連続攻撃をくり出す。4属性を備えており、複数の状態変化を同時に発生させやすい。「ファンシーエレメンツ」は攻撃判定がない精霊術なので、ミラから発動させよう。

発動
アサルトダンス
＋
ファンシーエレメンツ

エレメント4(えれめんとふぉー)!

共鳴術技 マジカルティポ



威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	1	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	1

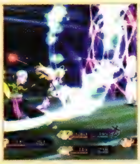
【カウント数による性能変化】
25回ごとに吹き飛ばし距離、威力上昇(100回で最大)

ミラが剣で描いた魔法陣にティポが突進し、巨大なティポの形の闘気に変化して敵を襲う。発動に使用する術・技はいずれも敵を吹き飛ばすため、敵が離れすぎると当たらない。できるだけ接近して発動しよう。

発動
ルナティックスティング
＋
ティポ戦吼

マジカルティポ!

共鳴術技 時練大爆鐘



威力	1700	詠唱時間	—
ヒット数	2	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】
なし

ミラとローエンが協力して魔法陣を描き、前方に向かって射出する。魔法陣は敵を貫通して飛んでいき、触れた敵にダメージを与えつつ、小さな印を刻む。印は一定時間後に爆発するので、時間差で敵を追撃できる。

発動
コンディムネイション
＋
レクイエム

時練大爆鐘(じれんだいばくしょう)!

共鳴術技 爆陣散画

威力	1500	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	3

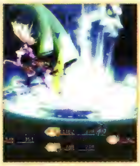
【カウント数による性能変化】
10回ごとに飛び散る欠片+1(150回で最大)

ミラが「コンディムネイション」で描いた魔法陣に向けて銃弾を放ち、魔法陣を砕いて欠片を飛ばす。欠片に触れた敵には小さな印が複数付加され、いずれも一定時間後に爆発する。前方の広範囲をまとめて攻撃できる。

発動
コンディムネイション
＋
ヴァリアブルトリガー

爆陣散画(ばくじんさんが)!

共鳴術技 龍虎滅牙斬



威力	2000	詠唱時間	—
ヒット数	12	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	12

【カウント数による性能変化】
なし

アルヴィンが剣を斬り上げると龍を象った衝撃波が空に舞い上がり、いっしょに飛び上がったふたりが敵に剣を斬り下ろす。地面に剣を叩きつけた際に大きな衝撃波が発生し、周囲の敵をまとめて浮き上がらせる。

発動
ディストールノヴァ
＋
閃空裂破

龍虎滅牙斬(りゅうこめつがざん)!

共鳴術技 紅蓮剣

火

威力	1400	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
なし

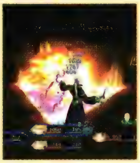
パートナーの力でアルヴィンの剣に炎をまとわせ、斬り上げながら飛んだあと、敵に向けて巨大な火球を放つ。火球は地面に接触すると同時に爆発し、広範囲の敵を巻き込む。敵が大きく吹き飛ぶため、直後の追撃はしにくい。

発動
ファイアーボール
or
ファイアーボール
＋
虎牙破斬

紅蓮剣(ぐれんけん)!

共鳴術技 フェイタルボム

火



威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	11	比率	物6/魔4
空中使用	○	ブレイク値	11

【カウント数による性能変化】
100回/150回:ヒット数+2

「セヴァードフェイト」の魔法陣で敵の動きを封じ、3つの「ファイアーボール」を放って追撃する。魔法陣、火球ともに攻撃判定があり、ターゲットしている敵の足元に効果が発生するため、遠距離でも使いやすい。

発動
ファイアボール
＋
セヴァードフェイト

フェイタルボム!

共鳴術技 フレアトーネード

火

威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	9	比率	物5/魔5
空中使用	○	ブレイク値	9

【カウント数による性能変化】
なし

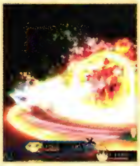
炎をまとったミラが、レイアの「昇掃撃」に合わせて旋回し、レイアを中心とした炎の竜巻を発生させる。竜巻に接触した敵はダメージを受けながら巻き上げられる。敵を吸い込む効果はないので、接近して発動すること。

発動
バーンスプレッド
＋
昇掃撃

フレアトーネード!

共鳴術技 レイジングミスト

火



威力	2900	詠唱時間	2.5秒
ヒット数	6	比率	魔10
空中使用	○	ブレイク値	6

【カウント数による性能変化】
なし

ローエンが「ディフュージョナルドライブ」で発生させた水流に「レイジングサン」を放ち、水蒸気と炎で同時攻撃する。詠唱を必要とするが、ターゲットを中心とした範囲を攻撃できるので、離れた位置で使うといい。

発動
レイジングサン
＋
ディフュージョナルドライブ

空に満ちよ! ▶ 灼熱の炎舞! ▶ ＋ レイジングミスト!

共鳴術技 クェイクレイダー

地

威力	1800	詠唱時間	―
ヒット数	5	比率	物6/魔4
空中使用	○	ブレイク値	5

【カウント数による性能変化】
50回ごとにヒット数＋1（150回で最大）

ふたり同時に地面に剣を突き立て、隆起する岩と発生する衝撃波で攻撃し、敵を大きく吹き飛ばす。射程が短いので、接近してから発動しよう。なお、使用回数に応じてヒット数が増えるが、代わりに敵がダウンしなくなる。

発動
ロックトライ
＋
地竜閃

＋ クェイクレイダー!

共鳴術技 ロックヘキサ

地

威力	2300	詠唱時間	2.17秒
ヒット数	2	比率	魔10
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】
なし

ふたり同時に「ロックトライ」を詠唱し、6本の石柱を地面から隆起させて敵を突き上げる。発動に詠唱が必要で、ミラの「グレイヴ」から発生させると隙が大きい。使用するときは遠距離から「ロックトライ」で発動しよう。

発動
ロックトライ
＋
ロックトライ

天地四海! ▶ 六道を咬み砕け! ▶ ＋ ロックヘキサ!

共鳴術技 エアスラスト

風

威力	2300	詠唱時間	2秒
ヒット数	4	比率	魔10
空中使用	○	ブレイク値	4

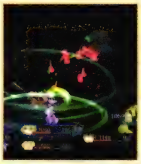
【カウント数による性能変化】
なし

ミラとローエンが同時に「ウィンドランス」を詠唱し、ターゲットしている敵を中心とした範囲をいくつもの風の刃で斬り裂く。敵を吹き飛ばさず、ダウンもさせないので、前線で戦っている味方のサポートに使いやすい。

発動
ウィンドランス
＋
ウィンドランス

風刃研ぎ上げ! ▶ 碧天に舞え! ▶ ＋ エアスラスト!

共鳴術技 ピコレイン



威力	1400	詠唱時間	―
ヒット数	3	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
20回ごとにピコハン数＋1（300回で最大）
100回以降、1回ごとに命中率上昇（200回で最大）

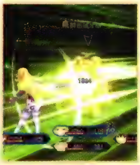
エリーゼが投げた「ピコハン」をミラが風の力で舞い上げ、無数の「ピコハン」を雨のように降らせる。ヒットした敵を必ず気絶させるため、サポート用として有効。使い込むほど命中精度と「ピコハン」数が上昇する。

発動
ウィンドランス
＋
ピコハン

＋ ピコレイン!

共鳴術技 瞬迅風牙

風



威力	1700	詠唱時間	—
ヒット数	6	比率	物6/魔4
空中使用	○	ブレイク値	6

【カウント数による性能変化】なし

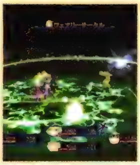
ミラが発生させた「ウィンドランス」の風に乗り、強烈な「瞬迅爪」を放つ。使用後、レイアは敵に接近するので、ミラの「ウィンドランス」から発動し、直後に操作キャラクターをレイアに切り替えると追撃できる。

発動
ウィンドランス
+
瞬迅爪

+ 瞬迅風牙(しゅんじんふうが)!

共鳴術技 フェアリーサークル

風



威力	1800	詠唱時間	2.5秒
ヒット数	2	比率	魔10
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】なし

範囲内の味方のHPを最大値の55%回復しつつ、敵には巻き上げる風でダメージを与える。攻撃と回復を同時に行なえるが、攻撃性能は高くない。あくまで回復用で、近寄ってきた敵には反撃ができると考えておけばいい。

発動
アリーヴェデルチ
+
ハートレスサークル
or
ヒール

広がれ活心の環 ▶ or 再生の歌とともに ▶ + or フェアリーサークル!

共鳴術技 水月烈破

水

威力	1900	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物7/魔3
空中使用	○	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】なし

パートナーが発生させた水球をレイアが力を込めて突き、爆発させた衝撃で前方の敵を吹き飛ばす。「兎迅衝」から発動すると吹き飛んでいる敵を追撃するため、パートナーから発動するより遠くまで吹き飛ばせる。

発動
スプラッシュ
or
スプラッシュ
+
兎迅衝

+ or 水月烈破(すいげつれっぱ)!

共鳴術技 ケオティックフューザー

火 水 風 地

威力	3300	詠唱時間	2.17秒
ヒット数	7	比率	魔10
空中使用	○	ブレイク値	7

【カウント数による性能変化】なし

光と闇のエネルギーを融合させた球体を敵の頭上に発生させ、無数の光で攻撃したあと、球体を爆発させて追撃する。ターゲットした敵を中心に広範囲を攻撃でき、爆発に巻き込まれた敵は吹き飛んでダウンする。

発動
グレアケイジ
+
フラッターズ・ディム

黒白は螺旋に融け! ▶ 陰陽合一す! ▶ + ケオティックフューザー!

共鳴術技 襲爪雷斬

火 風

威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	7	比率	物2/魔8
空中使用	○	ブレイク値	7

【カウント数による性能変化】なし

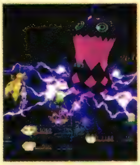
ミラとアルヴィンが雷をまとった剣で連続攻撃し、最後に発生させた落雷で敵を吹き飛ばす。「魔神閃光断」から発動すると、発動直前に敵が吹き飛んでしまい攻撃がほとんど当たらない。使用時はミラから発動しよう。

発動
バニッシュヴォルト
or
サンダーブレード
+
魔神閃光断

+ 襲爪雷斬(しゅうそうらいざん)!

共鳴術技 サンダープレッシャー

火 風



威力	2700	詠唱時間	—
ヒット数	2	比率	物8/魔2
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】
100回：⊗ボタン長押しでヒット数+40

帯電した巨大なティポが敵の頭上から落下し、押し潰す。使用回数が100回を超えると、発動時に⊗ボタンを押し続けることで大幅にヒット数を増やせる。威力はそれほど高くないが、これだけで40ヒットに届く。

発動
サンダーブレード
＋
ティポプレッシャー

サンダープレッシャー！

共鳴術技 ピコ破斬

光

威力	1500(2100)	詠唱時間	—
ヒット数	2(3)	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	2(3)

【カウント数による性能変化】
なし

エリーゼが生み出した巨大な「ピコハン」をアルヴィンの剣に装着し、敵を必ず気絶させる「虎牙破斬」を放つ。アルヴィンは敵の至近距離に着地するので、これ単体で使用せず、すかさず別の術・技に攻撃をつなげよう。

発動
虎牙破斬
＋
ピコハン

ピコ破斬（はざん）！

共鳴術技 衝破十文字

威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	2	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	11

【カウント数による性能変化】
なし

距離を取ったアルヴィンとレイアが、「瞬迅剣」と「瞬迅爪」で交差する。直後、十字の中心に収束した力が爆発し、周囲の敵をまとめて吹き飛ばす。ブレイク値がかなり高く、強敵のガードを崩すときに活用できる。

発動
瞬迅剣
＋
瞬迅爪

衝破十文字（しょうはじゅうもんじ）！

共鳴術技 守護氷槍陣

水 地

威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	7	比率	物6/魔4
空中使用	—	ブレイク値	0

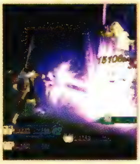
【カウント数による性能変化】
1回ごとに範囲拡大（200回で最大）

アルヴィンが発生させた「守護方陣」に氷のエネルギーを注ぎ、剣を突き立てた瞬間、地面から氷の槍が突き上げる。直後に氷は砕け散り、敵を吹き飛ばす。砕け散る氷は攻撃範囲が広く敵集団の中心で発動すると効果的。

発動
守護方陣
＋
アブソリュート・コア

守護氷槍陣（しゅごひょうそうじん）！

共鳴術技 ティポ・BUSTER



威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	3	比率	物5/魔5
空中使用	—	ブレイク値	3

【カウント数による性能変化】
100回：⊗ボタン長押しでヒット数+5

アルヴィンの銃とティポを融合させ、銃口から闇属性のレーザーを発射して前方広範囲をなぎ払う。ヒットした敵を引き寄せる効果があり、100回以上使用すると、⊗ボタン長押しで斜め上空に追撃のレーザーを照射する。

発動
ヴァリアブルトリガー
＋
ティポサライヴ

ティポ・BUSTER（てぃぽばすたー）！

共鳴術技 フェイタルサーキュラー

光

威力	1800	詠唱時間	—
ヒット数	10	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	0

【カウント数による性能変化】なし

範囲を拡大させた「セヴァードフェイト」で敵の動きを封じ、動けない敵に「レインバレット」を撃ち込んで攻撃する。アルヴィンがチャージ状態で発動すると、「フェイタルサーキュラー」の発生が2秒遅くなる。

発動：レインバレット ＋ セヴァードフェイト

フェイタルサーキュラー！

共鳴術技 エールシャワー

水

威力	—	詠唱時間	—
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

【カウント数による性能変化】1回ごとに速度上昇(200回で最大)

癒しの力を込めた銃弾を上空に発射し、舞い降りてきた光が味方全員のHPを最大値の50%回復させ、物攻と魔攻を40%上昇させる。発動したキャラクターからの距離が近いほど、回復効果が早く発生する。

発動：レインバレット ＋ ヒール

エールシャワー！

共鳴術技 轟覇転武踊

威力	2600	詠唱時間	—
ヒット数	7	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	70

【カウント数による性能変化】なし

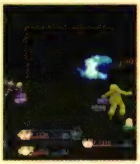
アルヴィンとレイアが武器を振り回して竜巻を発生させ、巻き込んだ敵を吹き飛ばす。発動させる術・技がいずれも敵を後退させるうえ、竜巻には敵を引き寄せる効果がないため、壁際で使用すると効果的だ。

発動：真月閃 ＋ 大輪月華

轟覇転武踊(ごうはてんぶよう)！

共鳴術技 ティポチェイサー

闇



威力	2000	詠唱時間	—
ヒット数	5	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	4

【カウント数による性能変化】1回ごとに持続時間1/60秒上昇(120回で最大)、1回ごとに追尾能力上昇(1200回で最大)

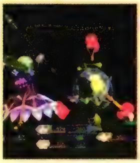
アルヴィンの銃にティポを融合させ、飛び上がったあと、銃口からティポを模したミサイルを発射する。ミサイルには追尾性能があり、使用回数が増えるほどその能力が上昇、ミサイル消失までの時間も延長される。

発動：チェイスバレット ＋ ティポバキューム

ティポチェイサー！

共鳴術技 ピコピコワルツ

光



威力	1500	詠唱時間	—
ヒット数	9	比率	物10
空中使用	—	ブレイク値	9

【カウント数による性能変化】なし

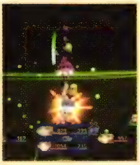
ローエンの「マーシーワルツ」に合わせ、エリーゼが敵の頭上に「ピコハン」を落下させる。ヒットした敵を必ず気絶させられる便利な共鳴術技。効果は変わらないが、エリーゼがティポOFF時はティポが動き回る。

発動：ピコハン ＋ マーシーワルツ

ピコピコワルツ!

共鳴術技 ライオットグライダー

風



威力	2100	詠唱時間	—
ヒット数	2	比率	物10
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】
※

レイアが「ティポグライダー」を使用するエリーゼにつかまり、武器を回転させながら空中を移動する。初期状態では直進しかできないが、使用回数が増えると旋回や加速といった操作が追加され、効果時間も延びる。

ティポグライダー
＋
昇掃撃

ライオットグライダー！

共鳴術技 グラヴィティ

闇

威力	2900	詠唱時間	3.5秒
ヒット数	7	比率	魔10
空中使用	—	ブレイク値	0

【カウント数による性能変化】
なし

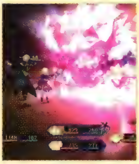
ターゲットしている敵の頭上に、闇のエネルギーで作られた球体を出現させ、敵をダウンさせて押し潰す重力場を発生させる。わずかに敵を引き寄せる効果があり、攻撃範囲も広いため周囲を巻き込みやすく、威力も高い。

ネガティブゲイト
＋
クラッグワルツ

開孔！ ▶ 無窮に崩落する深淵！ ▶ グラヴィティ！

共鳴術技 アゼリアブレード

水 地



威力	3000	詠唱時間	3秒
ヒット数	4	比率	魔10
空中使用	—	ブレイク値	4

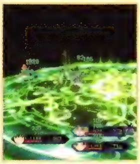
【カウント数による性能変化】
なし

氷のエネルギーを集中させて生み出した氷塊で敵を拘束。その直後、召喚された闇の天使が氷塊を一刀両断に砕き、敵は氷とともに吹き飛ぶ。ローエンから発動すると、敵を足止めしつつ、詠唱完了できる。

ブラックガイド
＋
ディフュージョナルドライブ

霜雪散らし振るえ！ ▶ 断命の剣！ ▶ アゼリアブレード！

共鳴術技 リザレクション



威力	—	詠唱時間	2.83秒
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

【カウント数による性能変化】
なし

戦闘エリア全体を包む巨大な魔法陣を地面に描き、味方全員のHPを最大値の20%ずつ、8回に分けて回復し、状態異常と状態変化も解除する。戦闘不能になってさえいなければ全快するので、強敵との戦闘で使おう。

ナース
＋
キュア

万物に宿りし生命！ ▶ その息吹をここに！ ▶ リザレクション！

共鳴術技 フルレイズデッド

威力	—	詠唱時間	3.67秒
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

【カウント数による性能変化】
なし

戦闘不能状態の味方ひとりを全快状態で復活させ、さらに自動復活効果を付加し、物攻、魔攻、物防、魔防を20%上昇させる。戦闘不能でない味方に使用した場合も、戦闘不能回復以外の効果はすべて発揮される。

レイズデッド
＋
レイズデッド

追憶の血涙を代価に！ ▶ 彼の者を再起させたまえ！ ▶ フルレイズデッド！

※1回ごとに飛行時間が1/60秒増加（180回で最大） 10回：発動中操作可能（左スティック⬅or➡で左右旋回） 20回：操作追加（左スティック⬆で加速） 40回：操作追加（左スティック⬇で減速） 80回：操作追加（L2／R2で急旋回） 200回：操作拡張（左スティック⬅or➡の左右旋回速度が倍になる）

流舞崩爆破

水

威力	1800	効果時間	—
ヒット数	2	比率	物6/魔4
空中使用	○	ブレイク値	2

【カウント数による性能変化】
なし

ローエンが目の前に発生させた巨大な水球を、飛び上がったレイアが叩き割り、水球が破裂した衝撃で敵は真上へと吹き飛ぶ。発動後、レイアは一歩後ろへ下がるので、追撃する場合は「瞬迅爪」などで接近しよう。

ブルースフィア
＋
翔舞煌爆破

流舞崩爆破(りゅうぶほうばっぱ)!

ストップフロウ

火 水 風 地

威力	—	効果時間	3.5秒
ヒット数	—	比率	—
空中使用	—	ブレイク値	—

【カウント数による性能変化】
なし

すべての敵を5秒間停止させ、効果時間中は味方のみが行動できるようにする。停止した敵は攻撃しても吹き飛ばず、ダウン状態にもならない。そのため、通常ならつながらない術・技でコンボをくり出すことも可能だ。

ソリッドコントラクション
＋
クイックネス

始まりと終わりを知らず! ▶ 刻の狭間に遊べ! ▶ ストップフロウ!

戦闘セリフ紹介 Part.3

仲間とのリンクがある本作は、戦闘中のセリフがじつに豊富。皆でいっしょに戦っているにぎやかな感じが味わえる。

Part.1→P45

強い敵とエンカウント

ジュード	気をつけて、手強いよ!
ミラ ※	恐れるな!
アルヴィン	逃げたらダメかな?
エリーゼ	怖くなんかないです!
ティポ	こいつ、強そー!
ローエン	難敵です、ご注意を!
レイア	二人がかりで行こう!

敵の数が多い

ジュード	まずは数を減らそう!
ミラ	戦いは数ではないぞ
アルヴィン	弱いヤツほど群れたがるってね
エリーゼ	こ、怖くなんかないですよ!
ティポ	いっぱいきたー!
ローエン	包囲に注意です

自分が戦闘不能

ジュード	逃げるが勝ちだよ
(M45～)	一旦退こう
ミラ	一旦退くぞ!
(M44～M47)	一旦退きましょう
アルヴィン	明日(あす)への逃走!
エリーゼ	に、逃げます……
ティポ	いち脱けたー!
(M28～)	逃げろー
ローエン	戦略的撤退を!
レイア	逃げろー!

パートナーから回復が伝播

ジュード	力が伝わったよ!
ミラ	私も回復したぞ!
アルヴィン	わかちあうって美しいねぇ
エリーゼ	わたしも復活です!
ティポ	パワー充電ー!
ローエン	元気、いただきです!
レイア	体調回復!

パートナーと敵を挟む

ジュード	挟み撃ちだ!
ミラ	挟撃する!
(M48～)	前後をとったぞ!
アルヴィン	いくぜ、フルボッコ!
エリーゼ	やっちゃいましょう!
ティポ	ボコボコにしてやるー!
ローエン	これぞ必勝の陣形!
レイア	前後からいくよ!

パートナーが戦闘不能

ジュード	こんなのって……
ミラ	くっ、しまった!
(M48～)	守れなかった……
アルヴィン	ちぃ、マジかよ!?
エリーゼ	そん……な……
ティポ	やられたー!
ローエン	なんということだ
レイア	助けられなかった……

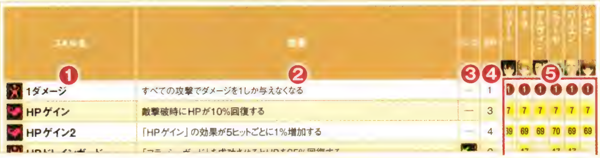
スキル

以下ではゲーム中で使用できるすべてのスキルを紹介している。グレードショップで「スキルSP1」を購入しないかぎり、すべてのスキルをセットできない場合もあるので、状況に応じてスキルを選んでいこう。戦闘ではパラメータ系を優先的にセットし、とくにリンク可能なスキルを重視したい。アクション系は好みでセットすればいい。サポート系はアイテム収集やガルド稼ぎに役立つものを活用しよう。

貴重品で習得できるスキル一覧

番号	スキル名	習得キャラクター	習得に必要な貴重品	入手方法
1	1ダメージ	全員	異能の書「独攻蚊刺」	バイカール廃坑のアイフリードの秘宝
2	アンチマジック	ローエン	異能の書「総術拒絶」	S095『ガンダラ要塞攻略戦』報酬
3	イメージトレーニング	全員	異能の書「精神参加」	ラコルム街道のアイフリードの秘宝
4	ウィズジュード	ミラ	異能の書「少年協調」	闘技場の上級シングル戦をミラで優勝
5	ウィズミラ	ジュード	異能の書「佳人協調」	闘技場の上級シングル戦をジュードで優勝
6	エクシードリンク	全員	異能の書「波及増動」	闘技場の上級パーティ戦で優勝
7	エナジーコート	ミラ	異能の書「精神防壁」	ノール灼洞のアイフリードの秘宝
8	グローリー	ジュード	異能の書「踏地不屈」	S102『黄金魔剣士』報酬
9	サクリファイス	レイア	異能の書「懸命援助」	闘技場の上級シングル戦をレイアで優勝
10	サバイブ	エリーゼ	異能の書「瀕死防御」	闘技場の上級シングル戦をエリーゼで優勝
11	スカイソルジャー	レイア	異能の書「天空武士」	バルナウル街道のアイフリードの秘宝
12	チャージドアーマー	アルヴィン	ガンベルト	S055『母と子』報酬
13	チャージブレイカー2	アルヴィン	異能の書「四重充填」	闘技場の上級シングル戦をアルヴィンで優勝
14	テトラスペル	ローエン	異能の書「下術無唱」	闘技場の上級シングル戦をローエンで優勝
15	ハイガード	全員	異能の書「絶対防御」	オルダ宮のアイフリードの秘宝
16	ハピネスシング	全員	異能の書「経験稀増」	モン高原のアイフリードの秘宝
17	ヒーラープライズ	エリーゼ	異能の書「治療経験」	リーベリー岩孔のアイフリードの秘宝
18	リミッツキープ	全員	異能の書「極限維持」	ヘリオボーグ基地のアイフリードの秘宝

スキルリストの見方



1 スキル名
スキルの名称。スキル名の五十音順でデータを掲載している。アイコンの種類は以下のとおり
……パラメータスキル
……アクションスキル
……サポートスキル

2 効果
スキルをセットした際に得られる効果

3 リンク
スキルをセットした場合、リンク時にパートナーにもスキル効果が伝播するかどうか。伝播するスキルには「」を記載

4 SP
スキルのセットに必要となる消費SP

5 習得キャラクター
スキルを習得できるキャラクターに番号を記載している。1は上の表にまとめたアイテムの入手が習得の条件。7はそれぞれのキャラクターのリリアルオーブに対応。参照ページは以下のとおり

・ジュード(→P35)
・ミラ(→P47)
・アルヴィン(→P59)
・エリーゼ(→P71)
・ローエン(→P79)
・レイア(→P87)

スキルリスト

スキル名	効果	リンク	SP	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
1ダメージ	すべての攻撃でダメージを1しか与えなくなる	—	1	①	①	①	①	①	①
HPゲイン	敵撃破時にHPが10%回復する	—	3	7	7	7	7	7	7
HPゲイン2	「HPゲイン」の効果が5ヒットごとに1%増加する	—	4	69	69	69	70	69	69
HPドレインガード	「フラッシュガード」を成功させるとHPを25%回復する	○	2	—	17	—	17	17	—
HPリラックス	戦闘中、待機状態でいると、1秒ごとにHPが最大HPの5%回復する	○	3	—	—	28	—	—	—
TPゲイン	敵撃破時にTPが2%回復する	—	4	8	8	8	8	8	8
TPゲイン2	「TPゲイン」の効果が5ヒットごとに1%増加する	—	5	85	85	87	85	85	85
TPドレインガード	「フラッシュガード」を成功させるとTPを10%回復する	○	3	17	—	17	—	—	17
アースガード	地属性の耐性が30%増加する	○	3	13	23	13	13	13	13
アーツ&マジック	魔技から術に連携した際、詠唱中に攻撃を受けても仰け反らない	—	4	—	13	—	—	—	—
アイテムエヴリワン	単体回復用のアイテムを使用した際、効果を味方全体に反映させる。ただし、回復効果は通常の半分	○	13	—	—	—	—	—	89
アイテムピッカー	敵がアイテムをドロップする確率が2倍になる	—	2	—	—	—	—	—	20
アイテムユーザー	戦闘中、一部のアイテムの効果が30%上昇する	○	5	—	—	—	—	—	67
アクアガード	水属性の耐性が30%増加する	○	3	31	31	31	31	31	31
アサルトコンディション	状態変化している敵に通常攻撃を当てるたびにTPが2%回復する	—	3	55	55	55	55	55	55
アサルトステップ	フロントステップ中に攻撃判定が発生する。ただし、連続でステップした場合は1回目のみ	○	4	44	—	—	—	—	—
アジリティ	敏捷が5%増加する	○	3	38	38	38	38	38	38
アジリティ2	敏捷が10%増加する	○	4	72	80	80	80	80	80
アジリティ3	敏捷が15%増加する	○	6	80	—	—	—	—	—
アタックフェイント	物理攻撃で敵を気絶させる確率が5%増加する	○	4	—	—	15	—	—	—
アピールターゲット	アピールをした際、5秒間、敵に狙われやすくなる	—	1	91	91	91	91	91	91
アンチマジック	自身に対し、すべての術の効果がかからなくなる	—	7	—	—	—	—	②	—
イミテイションデス	ダウン中に左スティック⬇を入力し続けるとダウン状態を保つことができ、そのあいだHPとTPが1秒間に3%ずつ回復する	○	3	28	—	—	—	—	—
イミュニティ	状態異常を50%の確率で防止する	—	5	21	21	21	21	21	21
イメージトレーニング	戦闘に参加しなくてもボーナス経験値を獲得できる	—	1	③	③	③	③	③	③
インテリジェンス	知性が5%増加する	○	3	41	41	41	41	41	41
インテリジェンス2	知性が10%増加する	○	4	83	72	83	83	83	83
インテリジェンス3	知性が15%増加する	○	6	—	83	—	—	—	—
ウィザード	ティポON状態の際、術の効果が1.5倍になる	—	5	—	—	—	23	—	—
ウィザード2	ティポON状態の際、詠唱速度が40%軽減される	—	8	—	—	—	47	—	—
ウィズジュード	ジュードとリンクした際、集中回避が使用できる	—	8	—	④	—	—	—	—
ウィズミラ	ミラとリンクした際、「魔神拳」、「三散華」、「鋭招来」、「掌底破」が魔技に変化する	—	8	⑤	—	—	—	—	—
ウィンドガード	風属性の耐性が30%増加する	○	3	18	15	18	18	18	18
ウェルガード	ガード、マジックガード時のダメージがさらに50%軽減される	—	2	10	10	10	10	10	10
ウォリアー	ティポOFF状態の際、技の威力が1.5倍になる	—	5	—	—	—	20	—	—
ウォリアー2	ティポOFF状態の際、移動速度が25%上昇し、フロントステップとバックステップの移動距離が25%伸びる	—	5	—	—	—	44	—	—
エアリアルアーマー	ジャンプ中に攻撃を受けても仰け反らなくなる	○	20	—	93	—	—	—	—
エアリアルガード	空中でガードができる	—	5	—	47	—	—	—	—
エアリアルジャンプ	ジャンプしたあと、もう一度ジャンプできる	○	4	—	43	—	—	—	43
エアリアルジャンプ2	エアリアルジャンプしたあと、もう一度ジャンプできる	—	7	—	86	—	—	—	—

スキル名	効果	リンク	SP	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
エアリアルスペル	空中で術を詠唱できる。ただし、魔技を空中で使用できなくなる	—	8	—	96	—	—	—	—
エアリアルダッシュ	空中にいるあいだに◉＋左スティック➡で、1回だけフロントステップできる	—	5	—	30	—	—	—	—
エアリアルバック	空中にいるあいだに◉＋左スティック⬅で、1回だけバックステップできる	—	5	—	25	—	—	—	—
エアリアルフォース	空中にいる敵を攻撃した際、ダメージが10%増加する	○	1	—	70	—	—	—	—
エアリアルボルテージ	空中で攻撃が7ヒットするたびにACが1回復する	○	7	—	20	—	—	—	—
エクシード	最大ACが1増える	—	8	16	16	16	14	14	16
エクシード2	最大ACが1増える	—	10	26	26	26	26	26	26
エクシード3	最大ACが1増える	—	12	59	59	59	59	59	59
エクシードリンク	最大ACが1増える。また、リンクした際、パートナーにも効果を与える	○	12	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥	⑥
エナジーコート	ダメージを受けるたびにTPを3消費する代わりに、受けるダメージを30%軽減する	—	3	—	⑦	—	—	—	—
エレメントアーマー	各属性の術・技を使用した際、8秒間、使用した術・技の属性の耐久値が30%増加する	○	7	—	77	—	—	—	—
エンジェルコール	戦闘不能になった際、100%の確率で自動復活する。ただし、1戦闘中に1回のみ	—	15	—	—	—	93	—	—
オートメディスン	ダメージを受けた際、15%の確率で自動的に治癒術が発動し、HPを回復する	○	6	—	—	—	58	—	—
オートメディスン2	状態異常・変化になった際、30%の確率で自動的に治癒術が発動し、状態異常・変化を解除する	○	5	—	—	—	74	—	—
オーバースペル	術の詠唱が終了したあと、⊗を4秒間押し続けると、威力を2倍まで上昇させられる	—	7	—	—	—	—	70	—
オールガード	マジックガードで物理攻撃と魔法攻撃の両方をガードできる	—	6	92	92	92	92	92	92
ガードエクステンド	ガード、マジックガードを行なうと、1秒ごとにHPが最大HPの4%回復する	○	6	—	—	—	25	—	—
ガードリフレクト	ガード、マジックガード時に受けたダメージの20%を敵に反射する	○	7	—	—	—	67	—	—
キャバルリィ	アピールをしたあと、4秒間、攻撃を受けてものけぞらなくなる	○	8	—	—	—	—	58	—
クイックリカバー	ダウン状態でもリカバリングできる	○	3	33	—	—	—	—	—
グッドジョブ	アイテムを使用した際の硬直時間がなくなる	○	7	—	—	—	—	—	23
クリティカル	攻撃がクリティカルになる確率が3%増加する	○	6	—	—	35	—	—	—
クリティカルキープ	オーバーリミッツ状態の際、すべての攻撃がクリティカルになる	○	20	—	—	93	—	—	—
グレイス	詠唱中に攻撃を受けても仰け反らなくなる	○	22	—	—	—	—	93	—
グロウアップヒール	レベルアップ時にHPとTPが全快する	—	4	5	5	5	5	5	5
クローストゥギャザー	戦闘中、つねにティポON状態になる	—	1	—	—	—	30	—	—
グローリー	地に足がついている状態に限り、すべての攻撃に対して仰け反らなくなる	○	30	⑧	—	—	—	—	—
クロスカウンター	敵の攻撃中にダメージを与えた際、ダメージが25%増加する	—	2	23	—	—	—	—	—
コンセントレーション	攻撃をバックステップで回避したあと、5秒以内にガードを成功させると敵の背後に回り込む	—	7	58	—	—	—	—	—
コンセントレーション2	「コンセントレーション」の効果時間が3秒延びる	—	6	63	—	—	—	—	—
コンセントレーション3	フロントステップでも集中回避が発動するようになる	—	6	95	—	—	—	—	—
コンダクター	術後調律をした際のTP消費がなくなる	—	3	—	—	—	—	30	—
コンダクター2	術後調律中に攻撃を受けても仰け反らなくなる	—	5	—	—	—	—	63	—
コンダクター3	術後調律をした後、同じ術を連携で使用すると詠唱時間が50%軽減される	—	7	—	—	—	—	74	—
コンバートフォース	HPの25%がTPに変換され、HPがもとの値の75%、TPがもとの値の125%になる	—	1	—	—	—	—	33	—
コンボTPサポート	通常攻撃、4連携以上で20%、8連携以上で40%、術・技の消費TPが軽減される	—	4	9	9	9	9	9	9
コンボボルテージ	攻撃が9ヒットするたびにACが1回復する	○	3	30	—	—	—	—	—
コンボメンタルサプライ	攻撃が9ヒットするたびにTPが1%回復する	—	4	22	22	22	22	22	22
サーチガルド	戦闘終了時、25%の確率で獲得ガルドが2倍になる	—	4	—	—	—	—	—	35
サクリファイス	自身がスレーヴとしてリンクした際、マスターが戦闘不能になると身代わりとなり、マスターのHPとTPを全快する	—	8	—	—	—	—	—	⑨
サバイブ	ガード成功時、最大HP以上のダメージを受けても必ずHPが1残り、戦闘不能にならない	○	20	—	—	—	⑩	—	—

スキル名	効果	リンク	SP	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
シバルリー	戦闘に参加している味方女性キャラクターが1人増えるごとに、6種のベースステータスが5%ずつ増加する	—	3	—	—	25	—	—	—
シャイニングハンド	オーバーリミッツ中、掌に光を纏い、攻撃範囲が1.5倍になる	—	6	93	—	—	—	—	—
ジャンプキャンセル	攻撃をジャンプでキャンセルできる	○	4	—	35	—	—	—	—
スーパーガード	ガード時の物理ダメージが1になる代わりに、ガードしないと物理ダメージが2倍になる	—	9	—	—	—	95	—	—
スーパーレジスト	マジックガード時の魔法ダメージが1になる代わりに、マジックガードしないと魔法ダメージが2倍になる	—	9	—	—	—	96	—	—
スカイソルジャー	自身が空中にいる状態で攻撃した際、ダメージが25%増加し、消費TPが25%軽減される	○	8	—	—	—	—	—	⑪
スタミナ	体力が5%増加する	○	3	39	39	39	39	39	39
スタミナ2	体力が10%増加する	○	4	81	81	81	81	81	72
スタミナ3	体力が15%増加する	○	6	—	—	—	—	—	81
スティールプラス	アイテムスティールの成功確率が30%増加する	—	3	—	—	—	—	—	15
スティールメンタルプラス	敵からアイテムを盗んだ際、TPが5%回復する	—	4	—	—	—	—	—	63
スティックプラス	活伸棍術の効果時間が3秒延びる	—	7	—	—	—	—	—	58
スティックプラス2	フラッシュガードを成功させると、活伸棍術が発動する	—	9	—	—	—	—	—	77
ステッパー	連続でステップした際のACの消費がなくなる	—	2	76	76	76	76	76	76
ステップアーマー	ステップ中に攻撃を受けても仰け反らなくなる	○	12	73	—	—	—	—	—
ステップロング	フロントステップとバックステップの移動距離が伸びる	○	3	15	—	—	—	—	—
ストッパー	通常攻撃による敵の硬直時間を25%延長する	○	3	—	—	47	—	—	—
ストレングス	腕力が5%増加する	○	3	40	40	40	40	40	40
ストレングス2	腕力が10%増加する	○	4	82	82	70	82	82	82
ストレングス3	腕力が15%増加する	○	6	—	—	82	—	—	—
スピードアイテム	アイテムを使用したあと、使用禁止期間なしですぐにアイテムを使用できる	○	14	—	—	—	—	—	95
スピードスペル	詠唱時間が30%軽減される	○	9	—	—	—	—	95	—
スピードチャージ	チャージの速度が上昇する	—	7	—	—	90	—	—	—
スピリッツ	最大TPが5%増加する	○	3	19	19	19	19	19	19
スピリッツ2	最大TPが10%増加する	○	4	71	71	71	46	43	71
スピリッツ3	最大TPが15%増加する	○	6	—	—	—	71	71	—
スプレンダーEXP	攻撃をバックステップで回避したあと、つぎの連携で敵を倒せば獲得経験値が2倍になる	○	12	—	—	—	—	—	96
スプレンダーTP	攻撃をバックステップで回避すると、つぎの連携中はTPを消費しない	○	12	—	—	—	33	—	—
スプレンダーアーマー	地上で攻撃をバックステップで回避すると、攻撃を受けても5秒間のけぞらなくなる	○	6	—	44	—	—	—	—
スプレンダーアサルト	地上で攻撃をバックステップで回避すると、しばらくACが増加する。最大で+3まで増える	—	5	4	4	4	16	4	4
スプレンダークイック	攻撃をバックステップで回避すると、8秒間、移動速度とステップの速度が20%上昇する	○	7	47	—	—	—	—	—
スプレンダークリティカル	攻撃をバックステップで回避すると、つぎの連携がすべてクリティカルになる	○	14	—	—	96	—	—	—
スプレンダータイム	攻撃をバックステップで回避すると、3秒間、時間が停止する	○	16	—	—	—	—	88	—
スペルエンド	術を使用した際、術後調律ができなくなるが、発動後の硬直時間が大幅に短くなる	—	15	—	—	—	—	96	—
スペルキープ	詠唱がキャンセルされたあと、同じ術を発動すると中断された状態から詠唱が始まる	—	3	—	—	—	—	35	—
スペルチャージ	術の詠唱が終了しても⊗を押し続けると、発動待機状態で自由に動ける	—	9	—	95	—	—	—	—
スペルラッキー	術を使用した際、10%の確率で消費TPが0になる	—	3	—	—	—	—	25	—
スライドリンクアーツ	術から共鳴術技を発動する際、術の発動後だけでなく、詠唱に入る際にも共鳴術技を発動できる	○	6	—	52	—	52	52	52
セカンドアーツ	「魔神拳」、「治癒功」、「三散華」、「鋭招来」を発動する際、ボタン長押しで術・技が変化する	—	9	87	—	—	—	—	—

スキル名	効果	リンク	SP	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
セカンドアーツ2	「掌底破」を連続で出すと「双撞掌底破」に変化し、「飛燕連脚」の蹴りの回数が1回増加する	—	7	96	—	—	—	—	—
セカンドアピール	アピールをした際の動きが変化し、TPの回復量が5%増加する	—	2	74	—	—	—	—	—
ダークガード	闇属性の耐性が30%増加する	○	3	45	45	45	45	45	45
ダウンバースト	ダウン状態の敵を攻撃した際、ダメージが10%増加する	○	1	25	—	—	—	—	—
ダッシュ	戦闘中の移動速度が25%上昇する	○	3	35	—	—	—	—	—
タッチダウン	空中にいるあいだに左スティック⬇で瞬時に着地できる	—	5	—	58	—	—	—	—
チキンラン	逃走にかかる時間が80%短縮される	—	1	—	—	—	28	—	—
チャージキープ	チャージしたあと、攻撃を空振りしてもチャージ状態が維持される	—	4	—	—	44	—	—	—
チャージドアーマー	チャージ中に攻撃を受けても仰け反らなくなる	—	6	—	—	⑫	—	—	—
チャージプラス	チャージの重ねがけができ、チャージ状態で+1回攻撃できる	—	7	—	—	20	—	—	—
チャージプラス2	チャージの重ねがけができ、チャージ状態で+1回攻撃できる	—	7	—	—	33	—	—	—
チャージプラス3	チャージの重ねがけができ、チャージ状態で+1回攻撃できる	—	7	—	—	74	—	—	—
チャージブレイカー	チャージ状態で技を当てると、ガードブレイクさせられる	—	10	—	—	67	—	—	—
チャージブレイカー2	チャージを4回重ねがけした状態で技を当てると、鋼体をブレイクしやすくなる	—	20	—	—	⑬	—	—	—
チャージメンタルプラス	チャージするたびにTPが3%回復する	—	5	—	—	95	—	—	—
ティポマスター	アピールをした際、HPが5%回復し、TPの回復量が2%増加する	—	4	—	—	—	85	—	—
ディレイリンクアーツ	共鳴術技を発動する際の受付時間が2倍になる	○	6	52	—	52	—	—	—
デクステリティ	器用が5%増加する	○	3	37	37	37	37	37	37
デクステリティ2	器用が10%増加する	○	4	79	79	79	79	72	79
デクステリティ3	器用が15%増加する	○	6	—	—	—	—	79	—
テトラスペル	1連携中に初級精霊術を連続で使用する際、別の術を使用すると、2発目以降は無詠唱で術を発動できる	—	9	—	—	—	—	⑭	—
テンプテーション	アピールをした際、20%の確率で敵をチャーム状態にする	○	8	—	28	—	—	—	—
トレジャーファング	戦闘から逃走する際、一定確率で敵が持っているアイテムを盗める。対象は、逃走時にレイアがターゲットしていた敵	—	2	—	—	—	—	—	28
ナイフリベンジ	リカバリングした際、ナイフを1本飛ばせる	—	3	—	—	—	—	15	—
ナチュラルリカバー	状態異常になった際、待機状態で5秒経過すると自動的に状態異常が回復する	○	4	—	—	30	—	—	—
ハイガード	ガードブレイクされなくなる	○	8	⑮	⑮	⑮	⑮	⑮	⑮
バイタリティ	最大HPが5%増加する	○	3	2	2	2	2	2	2
バイタリティ2	最大HPが10%増加する	○	4	43	68	43	68	68	68
バイタリティ3	最大HPが15%増加する	○	6	68	—	68	—	—	—
バックサポート	バックアタックエンカウントされなくなる	—	2	—	—	—	15	—	—
ハピネスシング	戦闘終了時に5%の確率で、獲得経験値が10%増加する。効果が発揮されるのはスキルをセットしたキャラクターのみ	—	3	⑯	⑯	⑯	⑯	⑯	⑯
ヒーラープライズ	1戦闘中に術・技で回復した値に応じて、獲得経験値が最大3倍まで上昇する。上昇量は、自身の最大HP100%ぶんの回復につき、獲得経験値が10%増加	○	5	—	—	—	⑰	—	—
ヒールシェアプラス	リンク時のHP回復の伝播率が50%になる	—	8	51	51	51	51	51	51
ピコハンリベンジ	ダメージを受けた際、10%の確率で「ピコハン」で反撃する。ただし、ガード時には発動しない	○	3	—	—	—	35	—	—
ファイアガード	火属性の耐性が30%増加する	○	3	48	48	48	48	48	48
フィジカルコンバートA	魔法攻撃力が25%減少し、物理攻撃力が25%増加する	—	1	—	—	58	—	—	—
フィジカルコンバートD	魔法防御力が25%減少し、物理防御力が25%増加する	—	1	—	—	63	—	—	—
フラッシュガード	タイミングよくガードするとダメージを90%軽減できる。ただし、オートガードの場合は除く	—	2	11	11	11	11	11	11
ヘヴィマジック	術を使用した際、消費TPが30%、与えるダメージが50%増加する。ライトマジックと効果は重複可能	—	5	—	—	—	—	47	—

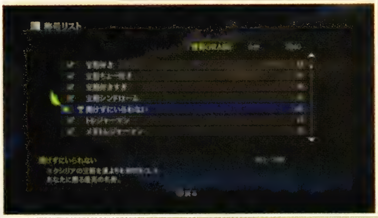
スキル名	効果	リンク	SP	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
ベンチウォーマーHP	戦闘に参加していないと、120秒かけて最大HP100%分のHPが徐々に回復する	—	3	88	88	88	88	87	88
ベンチウォーマーTP	戦闘に参加していないと、180秒かけて最大TP100%分のTPが徐々に回復する	—	4	89	89	89	89	89	87
ホーリィ&ダークブレス	「ホーリィボトル」と「ダークボトル」の持続時間が2倍になる	—	1	—	—	—	—	—	30
マインド	精神が5%増加する		3	42	42	42	42	42	42
マインド2	精神が10%増加する		4	84	84	84	72	84	84
マインド3	精神が15%増加する		6	—	—	—	84	—	—
マジック&アーツ	術から魔技に連携した際、魔技ではTPを消費しない	—	3	—	18	—	—	—	—
マジックガード	◉＋左スティック⬇で魔法攻撃のダメージを75%軽減する。なお、効果はボタン入力を続けている限り有効	—	3	6	6	6	6	6	6
マジックフェイント	魔法攻撃で敵を気絶させる確率が5%増加する		4	—	—	—	—	23	—
マジックフェンサー	精霊術を魔技として使用する際、消費TPが50%軽減される。ただし、発動時にはもとの消費TP値が必要	—	10	—	63	—	—	—	—
ムーヴィングアサルト	L1を押しながらの通常攻撃が変化し、左右に素早く回避しながらの攻撃になる		9	34	34	34	34	34	34
ムーヴドアーマー	フリーラン中に攻撃を受けても仰け反らなくなる		20	—	—	—	—	—	93
メニメニリンク	1戦闘中にリンクしたキャラクターが増えるたび、獲得経験値が5%増加する。カウントされるのは1キャラクターにつき1回のみ	—	3	60	60	60	60	60	60
メンタルアップ	戦闘終了時に1%の確率で、最大TPが1%増加する	—	5	54	54	54	54	54	54
メンタルディフェンス	HPが25%以下の際、受けるダメージが75%軽減される		3	—	—	—	—	—	25
メンタルリバース	最後に受けたダメージの3%のTPを、3秒間かけて回復する		8	—	94	—	94	94	—
ライトガード	光属性の耐性が30%増加する		3	56	56	56	56	56	56
ライトマジック	術を使用した際、消費TPが50%、与えるダメージが30%減少する。ヘヴィマジックと効果は重複可能	—	5	—	—	—	—	44	—
ライフアップ	戦闘終了時に2%の確率で、最大HPが2%増加する	—	4	49	49	49	49	49	49
ライフリバース	最後に受けたダメージの50%のHPを、3秒間かけて回復する		8	94	—	94	—	—	94
ラッキーアイテム	アイテムを使用した際、10%の確率で使用したアイテムを消費しない		2	—	—	—	—	—	44
ランディング	ジャンプ着地時の硬直時間が50%短縮される	—	5	—	33	—	—	—	—
ランナーサプライHP	フリーランをしていると、1秒ごとにHPが最大HPの1%回復する		5	—	—	—	—	—	33
ランナーサプライTP	フリーランをしていると、2秒ごとにTPが最大TPの1%回復する		7	—	—	—	—	—	47
リコール	戦闘不能になった際、40%の確率で自動復活する。ただし、1戦闘中に1回のみ	—	8	86	87	86	86	86	86
リダクション	同じ術を連続して発動した際、消費TPが50%軽減される	—	3	—	—	—	—	20	—
リバイバルエナジーHP	戦闘不能から復活した際、どんな復活手段であってもHPが完全回復する	—	12	62	62	62	62	62	62
リバイバルエナジーTP	戦闘不能から復活した際、どんな復活手段であってもTPが完全回復する	—	10	65	65	65	65	65	65
リミッター	オーバーリミッツ状態の時間が2秒延びる		7	64	64	64	64	64	64
リミッター2	共鳴術技で連携を繋ぐと、オーバーリミッツ状態が1秒延びる。効果が発揮されるのは1連携中に1回のみ		5	66	66	66	66	66	66
リミッター3	パートナーを入れ替え、共鳴術技で連携を繋ぐとオーバーリミッツ状態が2秒延びる。効果が発揮されるのは1連携中に1回のみ		5	90	90	87	90	90	90
リミッツキープ	奥義を発動しているあいだは、オーバーリミッツ状態が終了しない	—	8	18	18	18	18	18	18
リミッツフィーバー	オーバーリミッツ中にTPを消費しなくなる	—	6	78	78	78	77	78	78
リンクTPサポート	自身がスレーヴとしてリンクした際、マスターの術・技の消費TPの50%を肩代わりする	—	10	—	—	—	63	—	—
リンクスラッシャー	エンカウントリンクが発生しなくなる	—	2	—	—	23	—	—	—
レストアプラス	リンク時にレストアでパートナーを戦闘不能から復活させる確率が70%になる	—	5	67	—	—	—	—	—
ロングスロー	通常攻撃のナイフの射程距離が約1.4倍に伸びる	—	3	—	—	—	—	28	—

やり込み要素

本作は物語を進める以外の楽しみ方も豊富。なかには2周目以降でのみ体験できる隠し要素もあるので、それらの要素を確認し、クリア後もプレイを楽しもう。

称号とトロフィー

プレイ中に一定の条件を満たすと、画面右下に称号獲得のメッセージが表示される。各称号には獲得GRADEが設定されており、これをためればクリア後に利用できるグレードショップ（→P115）で買い物が可能。ライブラリの称号リストと本書の称号攻略（→P342）を確認しつつ、獲得を目指そう。また、称号にはトロフィーを獲得できるものもある。トロフィーは本作をやり込んだ証で、物語に関係する称号や獲得難度の高い称号に付与されることが多い。



称号リストの説明欄には、称号を獲得するために必要な現在値／達成値が記載されているので、ここで確認しよう。

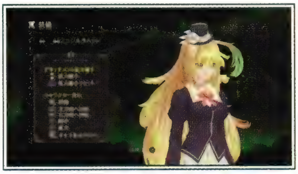
DLC（ダウンロードコンテンツ）

PlayStation®Networkに接続できる環境があれば、PlayStation®StoreからDLCを購入することが可能。利用したい場合はPS3起動時に表示されるクロスメディアバーからPlayStation®Store、もしくはタイトル画面で"DOWNLOAD SHOP"を選択すればいい。本作のDLCは種類が豊富で、キャラクターの衣装のほか、一部のアタッチメントやアイテム、素材も入手可能だ。また、リリアルオーブをレベルアップさせたり、ガルド獲得といった効果を得られるものもある。無料のものもあるので確認してみよう。

水着やメイド服、歴代『テイルズ オブ』シリーズのキャラクターの衣装などさまざま。詳細は474ページを参照。

COLUMN　アタッチメントや衣装を変えて楽しもう

装備画面でカーソルを下に動かしていくとビジュアルの変更が可能。アタッチメントや衣装は装備させてもステータスは増減しないが、イベント中や戦闘時も変更したビジュアルが反映される。好みに合わせてキャラクターをカスタマイズし、より物語を楽しもう。



アタッチメントは、サイズ変更や位置の調整などを非常に細かく行なえる。

クリア後の要素

本作にはゲームを一度クリアしたあとに解放される隠し要素が存在する。ゲームをクリアすると、エンディング後にデータをセーブできるが、このときセーブデータに★のアイコンがつく。これがクリアした証で、このデータをロードすると世精ノ途の記憶陣からゲームを再開できる。下記で解説するグレードショップ以外は、この時点でプレイ可能になっているので、これらの要素を楽しんでみるといい。

グレードショップ

タイトル画面で「EX NEW GAME」からクリアデータを選択すれば2周目を開始できる。このとき、主人公選択前にグレードショップでさまざまな特典を購入することが可能だ。各項目の右側に必要GRADEが表示されており、使用できるGRADEはクリアデータで獲得していた称号によって変動する。1周目のプレイで獲得したアイテムや習得したスキル、ショップビルドの状態などを引き継げば、2周目のプレイが格段に楽になるので、ぜひ利用しておきたい。

獲得GARDEの最高値は10000で、すべての項目を購入することはできない。優先度の高いものから選択するといい。

グレードショップで買えるもの

項目	必要GRADE	詳細
レベル半分引継ぎ	2000	クリア時のレベルの半分を引き継ぎ、引き継いだレベルぶんのGPを獲得した状態でゲームを開始する。なお、「レベル全引継ぎ」との併用はできない
レベル全引継ぎ	5000	クリア時のレベルをそのまま引き継ぎ、引き継いだレベルぶんのGPを獲得した状態でゲームを開始する。なお、「レベル半分引継ぎ」との併用はできない
ショップレベル引継ぎ	1000	すべてのショップレベルを引き継ぐ
アイテム所持数拡張30	500	道具、武器、防具、装飾品の最大所持数が30になる。なお、「アイテム所持数拡張99」との併用はできない
アイテム所持数拡張99	1000	道具、武器、防具、装飾品の最大所持数が99になる。なお、「アイテム所持数拡張30」との併用はできない
ガルド引継ぎ	1000	クリア時の所持ガルドを引き継ぐ
道具アイテム引継ぎ	300	クリア時に所持していた道具を引き継ぐ
素材アイテム引継ぎ	500	クリア時に所持していた素材を引き継ぐ
ビジュアルアイテム引継ぎ	200	クリア時に所持していた衣装、髪型、アタッチメントを引き継ぐ
装飾品アイテム引継ぎ	700	クリア時に所持していた装飾品を引き継ぐ
特殊アイテム入手	200	ウィングドブーツとアーツボールを所持した状態でゲームを開始する
スキルアイテム引継ぎ	2000	クリア時に所持していた術・技、スキルを習得できる貴重品をすべて引き継ぐ
魔装備引継ぎ	500	クリア時に所持していた魔装備を引き継ぐ。また、敵を倒して上昇した魔装備の能力も引き継ぐ
獲得経験値2倍	300	敵を撃破したときの獲得経験値が2倍になる
獲得経験値5倍	2000	敵を撃破したときの獲得経験値が5倍になる
獲得ガルド2倍	300	敵を撃破したときの獲得ガルドが2倍になる
アイテムドロップ率2倍	500	敵を撃破したときのアイテムドロップ率が2倍になる
素材ポイント2倍	300	素材をショップに納品する際のポイントが2倍になる
チャット全開放	3000	すべてのロングチャットがチャットリストに登録される
共鳴術技ゲージ上昇率2倍	300	共鳴術技ゲージの上昇率が2倍になる
AC最大値+1	500	全味方キャラクターのAC最大値が1増加する
AC最大値+2	1500	全味方キャラクターのAC最大値が2増加する
術技使用回数引継ぎ	100	術・技の使用回数をすべて引き継ぐ
スキルSP1	3000	スキルをセットする際の消費SPがすべて1になる
クリティカル率3倍	100	敵、味方ともにクリティカル発生率が3倍になる
ダメージ2倍	100	敵、味方ともにダメージが2倍になる
術・技消費TP減少	1000	術・技使用時の消費TPがすべて50%になる

ジュードとミラの新衣装

ゲームクリア時にジュードとミラのビジュアルアイテムを入手できる。ジュードはゲーム開始時に着ていた「ジュード「研修医」衣装」、ミラは精霊界にいたときに着用していた「ミラ「精霊」髪型」と「ミラ「精霊」衣装」だ。ただし、入手できるのは主人公に選択してクリアしたほうのビジュアルアイテムのみとなるため、どちらも手に入れたい場合は2周目でもう一方の主人公を選択してクリアしなければならない。なお、2周目以降のプレイで使用したい場合は、グレードショップで「ビジュアルアイテム引継ぎ」を購入する必要がある点に注意しよう。

いずれの衣装も1周目では期間限定でしか使用できなかったもの。引き継いで2周目をプレイするのもおもしろい。

新たな奥義と合体秘奥義

クリア時に入手できる「絶技の書「万震崩拳」」と「絶技の書「霊煌疾走」」はいずれも奥義を習得できるアイテムで、入手と同時にジュードが「衝波魔神拳」、ミラが「オーバードライヴ」を習得する。これ単体でも強力な術・技だが、戦闘中に特定の条件を満たすと、ジュードとミラの合体秘奥義「虎牙破斬・咢」が発動する。その条件はジュードとミラがリンクし、オーバーリミッツ状態で前述の奥義を使用したあと、◎ボタンを押し続けること。なお、2周目以降のプレイで使用する場合は、グレードショップで「スキルアイテム引継ぎ」の購入が必要だ。

「虎牙破斬・咢」はすべての術・技の中でもっとも威力が高く、引き継げば2周目の主力として使える秘奥義だ。

戦闘ランク「アンノウン」

戦闘ランクにハードのさらに上の難易度であるアンノウンが追加される。アンノウンでは、ノーマルと比較して敵のほとんどのステータスが2倍、HPに至っては4倍まで上昇。さらにACも＋2されているため、ボスだけでなく探索中にエンカウントする敵も強敵になる。なお、アンノウンでストロングシンボルに遭遇すると、ノーマルと比較してステータス2.5倍、HP5倍、AC＋3の状態で出現するので、とくに注意しておきたい。なお、この特典はグレードショップを利用しなくても自動で引き継がれる。

戦闘がかなり困難になる代わりにボーナス経験値の獲得量は4倍になる。腕に自信があれば挑戦してみるといい。

EXダンジョン「マグナ・ゼロ」

クリア時に入手する貴重品「金色の鍵」を所持し、サブイベント『魔装獣』をクリアしていると、ファイザバード沼野から隠しダンジョンであるマグナ・ゼロへ突入できるようになる。このダンジョンはいままで冒険してきたロケーションが複雑に絡み合った構造をしており、内部には強力なモンスターが多数出現する。攻略する場合には万全の準備を整えておきたい。なお、「金色の鍵」は自動的に周回プレイに引き継がれるアイテムなので、2周目以降なら物語をクリアまで進めなくても突入は可能だ。

最深部には黄金魔剣士が待ち構えており、これを攻略すれば魔装獣から入手した武器が真の力を発揮する(→P300)。

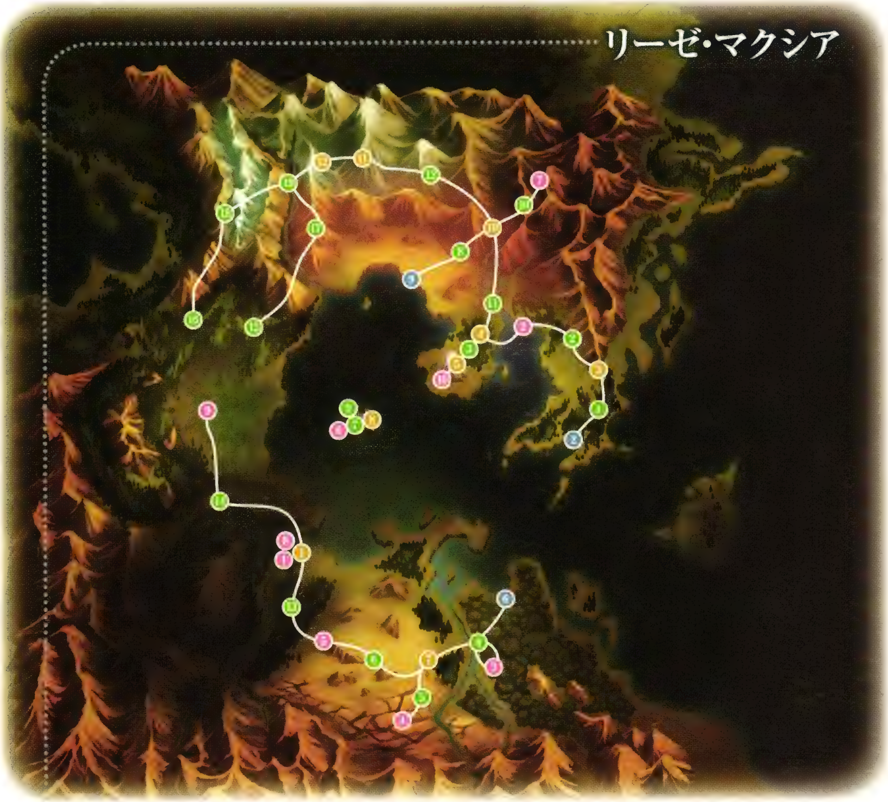
Scenario
シナリオ

TALES
OF
XILLIA
PERFECT
GUIDE

ワールドマップ

ここでは物語の舞台となる3つの世界のマップを掲載している。ラインでつながっている場所は、徒歩で行き来することが可能。なお、精霊界はミラ編でのみ期間限定で探索できる世界で、エレンピオスは物語後半に訪れる場所だ。

●=タウン ●=タウン(海停) ●=ダンジョン ●=フィールド ※番号が「ー」のものはワールドマップからは移動できない



TOWN タウン

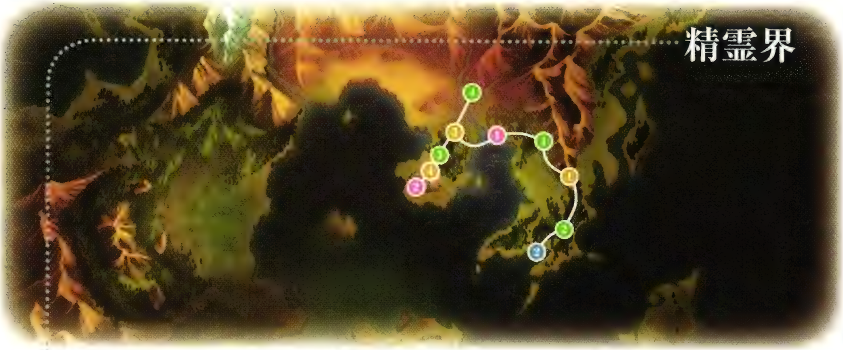
1	イル・ファン	P130
2	イラート海停	P136
3	ハ・ミル	P139
4	ニ・アケリア	P149
5	ミラの社	P152
6	サマンガン海停	P154
7	カラハ・シャール	P162
8	ル・ロンド	P179
9	ラコルム海停	P191
10	シャン・ドゥ	P197
11	カン・バルク	P214
12	ザイラの森の教会	P243

DUNGEON ダンジョン

1	ラフォート研究所	P132
2	キジル海瀑	P144
3	サマンガン樹界	P158
4	バーミア峡谷	P166
5	ガンダラ要塞	P172
6	フェルガナ鉱山	P184
7	リーベリー岩孔	P204
8	オルダ宮	P222
9	ファイザバード沼野	P230
ー	旅船ジルニトラ	P248
10	ニ・アケリア霊山	P268
ー	世精ノ途(1)	P271
ー	マグナ・ゼロ	P330

FIELD フィールド

1	イラート間道	P137
2	ガリー間道	P142
3	ニ・アケリア参道	P150
4	サマンガン街道	P154
5	クラマ間道	P163
6	タラス街道	P170
7	ボルテア森道	P182
8	ラコルム街道	P192
9	バイカール廃坑	P194
10	王の狩り場	P202
11	ソグド湿道	P206
12	モン高原	P212
13	バルナウル街道	P218
14	アルカンド湿原	P228
15	トウライ冷原	P234
16	セイライ冷原	P235
17	ククル凍窟	P236
18	ノール灼洞	P238
19	ザイラの森	P242



TOWN タウン

1	ハ・ミル(精霊界)	P257
2	イラート海停(精霊界)	P259
3	ニ・アケリア(精霊界)	P262
4	ミラの社(精霊界)	P264

DUNGEON ダンジョン

1	キジル海瀑(精霊界)	P253
2	ニ・アケリア霊山(精霊界)	P269

FIELD フィールド

1	ガリー間道(精霊界)	P256
2	イラート間道(精霊界)	P258
3	ニ・アケリア参道(精霊界)	P263
4	ソグド湿道(精霊界)	P265

TOWN タウン

1	トリグラフ	P273

DUNGEON ダンジョン

1	ヘリオボーグ基地	P278
2	次元の裂けた丘	P283
3	タタール冥穴	P284
―	世精ノ途(2)	P291

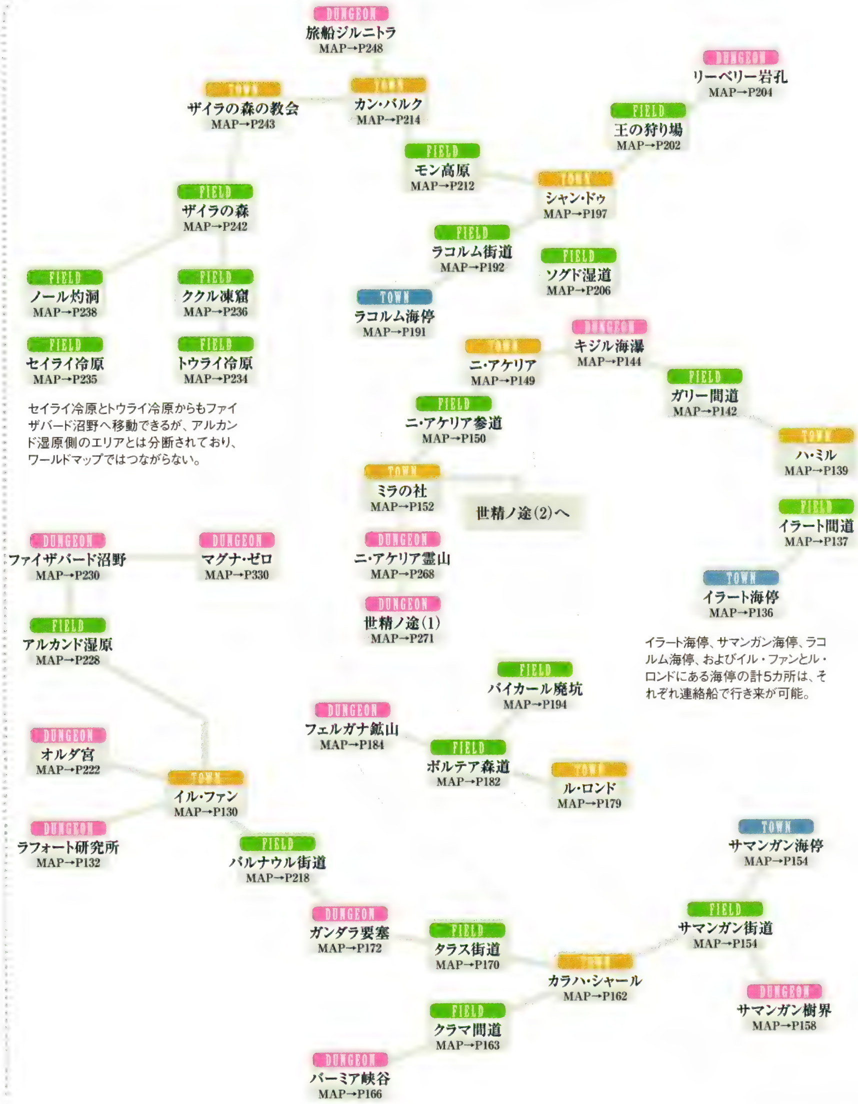
FIELD フィールド

1	トルバラン街道	P276
2	ルサル街道	P281

マップのつながり

「ワールドマップ」を入手すると、すでに訪れたことのある場所へは瞬時に移動が可能。ただし、初めて向かう場所への移動や「ワールドマップ」が使えない状況では、徒歩で向かうしかない。その場合はここの図を参考に目的地を目指そう。

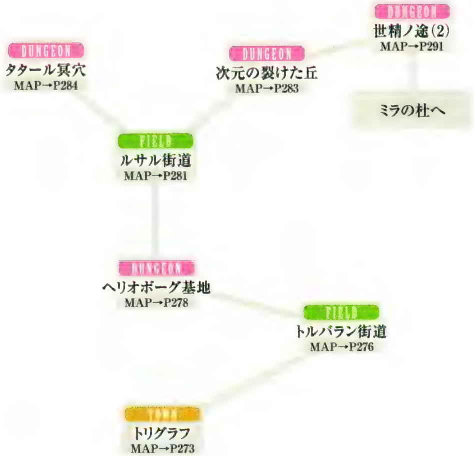
リーゼ・マクシア



精霊界

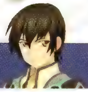
精霊界での各マップに到達後でなければ、ワールドマップからの移動はできない。

エレンピオス



シナリオインデックス

本書ではイベントリスト画面の順番に合わせてメインシナリオに独自の番号をつけ、物語の進行やサブイベントの時期などを記載している。メインシナリオの番号がわからないときは、このページで番号と攻略解説ページを確認してほしい。



ジュード編

第1部 リーゼ・マクシアを知る者

M01	出会い	→P128
M02	研究所の秘密	→P129
M03	失われた力	→P129
M04	首都脱出	→P129
M05	ア・ジュール上陸	→P134
M06	揺れる思い	→P135
M07	やさしい村	→P138
M08	ニ・アケリアへ向けて	→P140
M09	精霊の里	→P146
M10	使命	→P147
M11	少女とぬいぐるみ	→P148
M12	ラ・シュガルへ向けて	→P148
M13	追われる身	→P153
M14	薄暗い樹界	→P156
M15	新たな街での新たな出会い	→P160
M16	不整合大地バーミア峡谷	→P164
M17	うずまく陰謀	→P165
M18	要塞潜入	→P168
M19	力ある者だからこその義務	→P176
M20	二人きりの道	→P177
M21	再会と試練	→P178
M22	闇の奥で輝く光	→P180

第2部 リーゼ・マクシアを行く者

M23	己の行動、その責任	→P189
M24	思わぬ樽の中身	→P189
M25	レイア加入!	→P189
M26	リーゼ・マクシアの理	→P190
M27	断崖の街	→P195

ミラ編

第1部

M01	出会い	→P128
M02	研究所の秘密	→P129
M03	失われた力	→P129
M04	首都脱出	→P129
M05	ア・ジュール上陸	→P134
M06	揺れる思い	→P135
M07	やさしい村	→P138
M08	ニ・アケリアへ向けて	→P140
M09	精霊の里	→P146
M10	使命	→P147
M11	少女とぬいぐるみ	→P148
M12	ラ・シュガルへ向けて	→P148
M13	追われる身	→P153
M14	薄暗い樹界	→P156
M15	新たな街での新たな出会い	→P160
M16	不整合大地バーミア峡谷	→P164
M17	うずまく陰謀	→P165
M18	要塞脱出	→P169
M19	力ある者だからこその義務	→P176
M20	二人きりの道	→P177
M21	再会と試練	→P178
M22	闇の奥で輝く光	→P180

第2部

M23	己の行動、その責任	→P189
M24	思わぬ樽の中身	→P189
M25	レイア加入!	→P189
M26	リーゼ・マクシアの理	→P190
M27	断崖の街	→P195

M28 エリーゼの秘密 →P199
M29 責任の行方 →P201
M30 ア・ジュール王 →P209
M31 空翔るワイバーン →P210
M32 使命、その先は…… →P211
M33 イル・ファンへ向けて →P216
M34 クルスニクの槍を求めて →P217
M35 ラ・シュガル王ナハティガル →P220

M28 エリーゼの秘密 →P199
M29 責任の行方 →P201
M30 ア・ジュール王 →P209
M31 空翔るワイバーン →P210
M32 使命、その先は…… →P211
M33 イル・ファンへ向けて →P216
M34 クルスニクの槍を求めて →P217
M35 ラ・シュガル王ナハティガル →P220

第3部 リーゼ・マクシアの秘に触れし者

M36 誤算 →P226
M37 巡る不安と同行者 →P232
M38 告白 →P240
M39 カン・バルク市街戦! →P244
M40 空中戦艦占拠 →P245
M41 運命の一戦を前に →P245
M42 すれ違う想い →P245
M43 ひとつの決意 →P246

M36 誤算 →P226
M37 募る不安と謎の声 →P233
M38 告白 →P240
M39 カン・バルク市街戦! →P244
M40 空中戦艦占拠 →P245
M41 運命の一戦を前に →P245
M42 すれ違う想い →P245
M43 ひとつの決意 →P246

第4部 揺るぎなき信念で挑む者／揺るぎなき信念を貫く者

M44 消えぬ断界殻 →P252
M45 思考する精霊 →P252
M46 ガイアスのもくろみ →P254
M47 ウィンガルの危惧 →P254
M48 ミュゼ襲来 →P260
M49 ニ・アケリア霊山へ →P260
M50 矜持と意地と →P266
M51 震撼する霊山 →P267
M52 心の自由を求める →P270
M53 異世界の街 →P272
M54 新たな可能性 →P274
M55 戻れない真実 →P280
M56 それぞれの心 →P287
M57 再び世精ノ途へ →P287
M58 己が道の為に →P288
M59 前を向いて →P290

ジュード編エンディング

M44 新たなる記憶 →P252
M45 彼らの計画 →P255
M46 ミラの記憶 →P261
M47 君へ →P267
M48 心の自由を求める →P270
M49 異世界の街 →P272
M50 新たな可能性 →P274
M51 ミラの秘密 →P280
M52 それぞれの心 →P287
M53 再び世精ノ途へ →P287
M54 己が道の為に →P288
M55 前を向いて →P290

ミラ編エンディング

シナリオ攻略

126ページからは、メインシナリオの進め方をイベントリストとミニマップで解説し、宝箱やランダムトレジャーの詳しい位置を記した詳細マップも掲載している。称号を獲得するためのチェックボックスを活用しつつ、クリアを目指そう。

シナリオ攻略ページの見方

イベントリスト、ミニマップ、解説

詳細マップ

❶ シナリオタイトル
本書がつけたメインシナリオ番号とイベントリストに表示されるシナリオタイトル

❷ イベントリスト
メインシナリオを進めるうえで訪れる場所や発生するボス戦、サブイベントなどをジュード編とミラ編に分けて記載している。見方は以下のとおり

M01 出会い
メインシナリオ番号とシナリオタイトル

MAP
行く必要のある場所と詳細マップを掲載しているページ。ワールドマップが使える状況の場合は、ワールドマップからの移動を想定している

❶ タリム医学校 外来受付へ行こう
イベントリスト画面に表示される目的。イベントやボス戦のみで自動的に進行する場合は「イベントのみ」と記載。❶は、メインシナリオのチャプター番号を表わす

BOSS 赤い服の少女
発生するボス戦。そこで戦うボスの名前を記載している。ボス戦に出現するが、戦闘タイプがボスではない敵の名前は省略している

S001 「リーゼ・マクシアの循環」場所：イル・ファン
開始条件▶タリム医学校 学生課窓口にいる教授に近づく
開始時期を迎えるサブイベントの番号、名前、発生場所、開始条件。◷は、終了時期が限られていることを表わす。サブイベントの詳細については294ページを参照してほしい

❸ 攻略解説
メインシナリオを進めるための解説。シナリオタイトルの左にM00としかないものはジュード編、M00としかないものはミラ編のみの解説であることを表わす

❹ ミニマップ
メインシナリオを進めるうえで行く場所のミニマップ。オレンジ色のラインはマップのつながりを表わす。ミニマップ上のアルファベットのアイコンは攻略解説と対応しており、Aはジュード編、Aはミラ編、Aはジュード編とミラ編の両方で行く場所を表わす

❺ サブイベント
その時期に始められるサブイベントに関する説明

❻ ボス攻略
そこで戦うボス戦の攻略解説。戦闘ランク「ノーマル」を基準としている

❼ オススメ共鳴術技
ボスに対して有効な共鳴術技の一例。顔アイコンは、術・技を使用するキャラクターを表わす

❽ ボスデータ
ボスの名前、ボスの詳細なデータを掲載しているページ、レベル、最大HP、耐性と弱点、落とすアイテムと盗めるアイテムを記載している。最大HPは戦闘ランク「ノーマル」での数値。同名で強さの異なるボスが存在する場合は、「ジャオ(1)」のようにカッコで数字を記載して区別している。なお、落とすアイテムの入手確率は、ファイアティグルの落とす「ガーネット」のみ70%で、ほかはすべて100%となっている

❾ チャット紹介
ロングチャットをピックアップして紹介している。チャットの番号と発生条件については440ページを参照のこと

❿ マップ名
マップの名前

⓫ 宝箱
宝箱や棚などを調べることで入手できるアイテムの名前。複数入手できる場合は「×2」のように個数を記載している。中身を入手後、ロケーションマップに宝箱のアイコンが登録される場所が対象になっている。番号は入手できる順になっており、宝箱の位置を示すマップ上のものと対応している

⓬ 探索袋／探索ポイント
そのマップの探索袋／探索ポイントから入手できる素材やガルド、「漆黒の羽」の個数と出現確率。素材の場合はビルドショップポイントも記載した。「♢×／◊×」の数値は、そのマップの探索袋／探索ポイントの配置候補ポイントの総数を表わす。アイコンの見方は以下のとおり

- ……鉱物系の素材
- ……植物系の素材
- ……獣系の素材
- ……鳥系の素材
- ……水棲系の素材
- ……昆虫系の素材
- ……不思議系の素材
- G……ガルド
- ……貴重品(「漆黒の羽」)

⓭ サブイベント
そのマップで開始、または続きのイベントが発生するサブイベントのリスト。サブイベントの番号、名前、解説ページ、期間を記載している。「※討伐対象が出現」や「※目的地」とあるものは、サブイベントの発生場所ではなく、倒すべき敵の出現場所やサブイベントの目的地であることを表わす

⓮ 出現モンスター
そのマップに出現するボス以外のモンスターのデータ。名前、詳しいデータを掲載しているページ、戦闘タイプ、レベル、HPを記載。最大HPは戦闘ランク「ノーマル」での数値となっている

⓯ 詳細マップ
マップのつながりやアイテムの位置などを記したマップ。アイコンの意味は下の表のとおり

マップ上のアイコンの意味

- ❶……宝箱(アイテムを入手できる場所)
- ♢……探索袋の配置候補場所
- ◊……探索ポイントの配置候補場所
- ◆……アイフリードの秘宝
- ……記憶陣(セーブポイント)
- ……宿屋、もしくは休憩してHPとTPを回復できる場所
- ……道具屋
- ……武器屋
- ……防具屋
- ……装飾品屋
- ……料理屋
- ……雑貨屋
- S000…サブイベントの開始場所や討伐対象のいる場所など、サブイベントに関連する場所
- BOSS…ボス戦の発生する場所と戦うボスの名前
- ❗…マップごとの特殊なポイント
- あ…同じマップ内のつながり。線でつながっている場所、または同じひらがなのアイコンを記している場所で行き来できる
- ←→…マップアクションの「登る」、「飛び降りる」で移動する場所
- ←…一方通行となる場所。矢印の方向へしか進めない
- ←-→…マップアクション「しゃがむ」で移動できる場所
- 水路…マップ内にある特定のエリアの名称
- 海停…別のマップへつながる出入口の場所

第1部

M01～M22

M01～M22

リーゼ・マクシアを知る者

精霊との共生関係を文明の根幹として発展した世界、リーゼ・マクシア。
医学校に通うジュードと、人間と精霊の危機を察知した精霊マクスウェルことミラは、
王都イル・ファンで運命的な出会いを果たす。
ふたりは知る由もなかった。
この出会いが多くの人々の運命を変える旅の始まりになろうとは——。

出会い～首都脱出

EVENT LIST

ジュード編

M01 出会い

MAP イル・ファン →P130 TOWN

1. タリム医学校 外来受付へ行こう
   - S001『リーゼ・マクシアの循環』場所：イル・ファン
     開始条件▶タリム医学校 学生課窓口にいる教授に近づく
2. 奥の診察室へ行こう
3. ラフォート研究所へ行こう
   - S002『ジュードの噂』場所：イル・ファン
     開始条件▶タリム医学校 学生棟 通路にいる学生に近づく
   - S003『精霊術失敗』場所：イル・ファン
     開始条件▶学術研究地区にいる職人に近づく
4. ハウス教授を捜そう

M02 研究所の秘密

MAP ラフォート研究所 →P132 DUNGEON

1. ハウス教授を捜そう
2. 部屋に入った人を追いかけよう

BOSS 赤い服の少女

3. ミラについて行こう

M03 失われた力

MAP イル・ファン →P130 TOWN

1. ミラを追いかけよう

M04 首都脱出

1. 港へ向かおう

ミラ編

M01 出会い

MAP イル・ファン →P130 TOWN

1. イベントのみ

M02 研究所の秘密

MAP ラフォート研究所 →P132 DUNGEON

1. 黒匣を探そう
2. 物音を調べよう

BOSS 赤い服の少女

3. 黒匣を探そう

M03 失われた力

MAP イル・ファン →P130 TOWN

1. イベントのみ

M04 首都脱出

1. 海停(港)へ向かおう

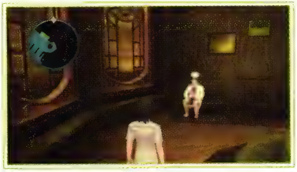
M01 M01 出会い

夜光の王都にて運命の出会い

ジュード編は、彼が通うタリム医学校のAからスタート。右のマップを参考にB→C→D→Eと進むとイベントが発生。ミラとの運命的な出会いを果たし、自動的にラフォート研究所へ移動する。なお、ミラ編はイベントのみで自動的に進行する。

SUB EVENT

ジュード編のみS001～S003が発生。S002『ジュードの噂』とS003『精霊術失敗』は、ここで見ておかないと消滅してしまう。ミラ編ではのちのイル・ファン再訪時にS001のみ発生する。



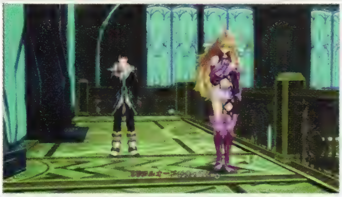
『リーゼ・マクシアの循環』は、外に出たあとこの人物に近づくと開始。

イル・ファン

M02 M02 研究所の秘密

ラフォート研究所の奥にあるもの

排水路1のAからスタートしたら、ジュード編はB、ミラ編はCから研究所内へと入る。研究所内ではDに入ると赤い服の少女とのボス戦に突入し、ジュードとミラが合流。ここで貴重品「研究所のカードキー」を入手したら、宝箱とランダムトレジャーの回収を済ませてから、Eへ向かおう。



赤い服の少女との戦闘後、リアルオーブの成長によるキャラクターの強化が可能に。

BOSS BATTLE

赤い服の少女

ジュード編では最初、ジュードひとりで戦う。負けてもイベントが発生して後半戦に突入するが、倒せば経験値とガルドを入手できるので果敢に攻めよう。赤い服の少女の攻撃を集中回避でよけて、背後から攻撃するといい。ただし、赤い服の少女が全身に炎をまとった場合は、背後からでもダメージを受けるので近づかないこと。ある程度戦うと、ミラと合流して後半戦へ。ミラは術・技も強力なので苦戦はしない。ミラ編は後半戦から始まる。

ボスデータ

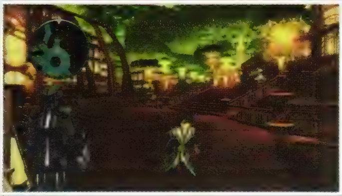
赤い服の少女 →P383	LV	5
	HP	3000
耐性:火　弱点:水		
●落とすアイテム:―		
●盗めるアイテム:―		

ラフォート研究所

M03 M03 失われた力 ～ M04 M04 首都脱出

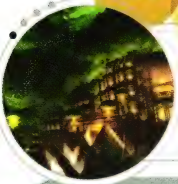
ミラが四大精霊の力を失う

ジュード編はAから階段を登ると、ミラ編は開始後そのまま、いずれもBでイル・ファン警備兵2体との戦闘になる。ミラは四大精霊の力を失い、弱体化しているので注意すること。戦闘後はCから先へ進むとイベントが発生し、ア・ジュールへと旅立つ。イル・ファンへはM34まで戻れない。



イル・ファン内では警備兵に近づくと戦闘になる。戦いたくないなら避けて進もう。

イル・ファン



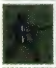
夜光の王都 イル・ファン

ラ・シュガルの首都で、ジュードが通うタリム医学校のほか、さまざまな施設がある。物語序盤では入れない場所もあり、隅々まで探索できるのは、物語中盤以降にイル・ファンに戻ってきてからとなる。

宝箱

- □□❶ オレンジグミ ※棚
- □□❷ ライフボトル ※机
- □□❸ 100ガルド ※棚
- □□❹ アップルグミ ※棚

出現モンスター



□□ イル・ファン警備兵 ※ →P367

戦闘タイプ	ガードタイプ	Lv	1
		HP	1000

※M03～M04のみ出現

探索ポイント ※ ×19

入手できるもの	ポイント	確率
砂鉄×1	10	14%
木片×1	11	13%
獣のフン×1	13	13%
1ガルド	–	10%
5ガルド	–	10%
10ガルド	–	10%
50ガルド	–	10%
100ガルド	–	10%
500ガルド	–	5%
漆黒の羽×1	–	5%

※M03以降に出現

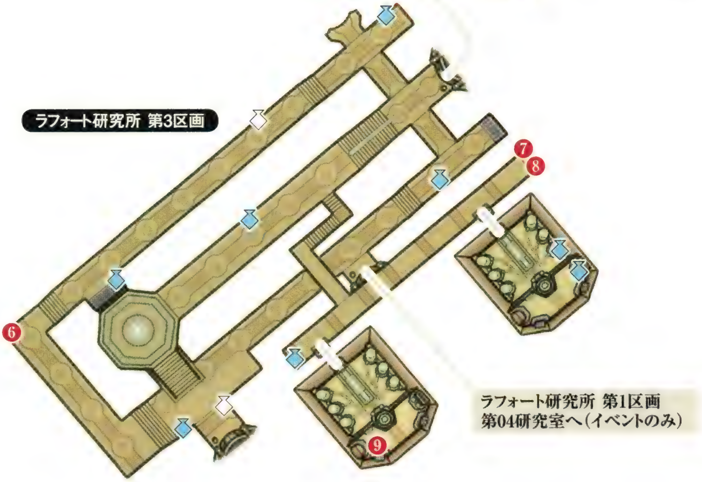
サブイベント

□	□	S001	『リーゼ・マクシアの循環』 期間：M01～M35／M34～M35	→P296
□	☒	S002	『ジュードの噂』 期間：M01～M01	→P296
□	☒	S003	『精霊術失敗』 期間：M01～M01	→P296
□	□	S014	『暗躍する影たち③-1』 期間：M46～／M54～	→P299
□	□	S023	『逃亡者たち①-2』 期間：M34～M35	→P304
□	☒	S066	『ハウス教授の研究』 期間：M34～	→P317
□	□	S067	『期末商戦』 期間：M34～	→P317
□	□	S068	『レポートの素材』 期間：M34～	→P318
□	□	S069	『要塞への伝言』 期間：M34～	→P318
□	□	S070	『レイアの失敗？①』 期間：M35～M51／M42	→P318
□	□	S070	『レイアの失敗？②』 期間：M58～／M54～	→P318
□	□	S079	『不安を抑えて①-1』 期間：M44～／M54～	→P322
□	□	S079	『不安を抑えて①-2』 期間：M58～／M54～	→P322

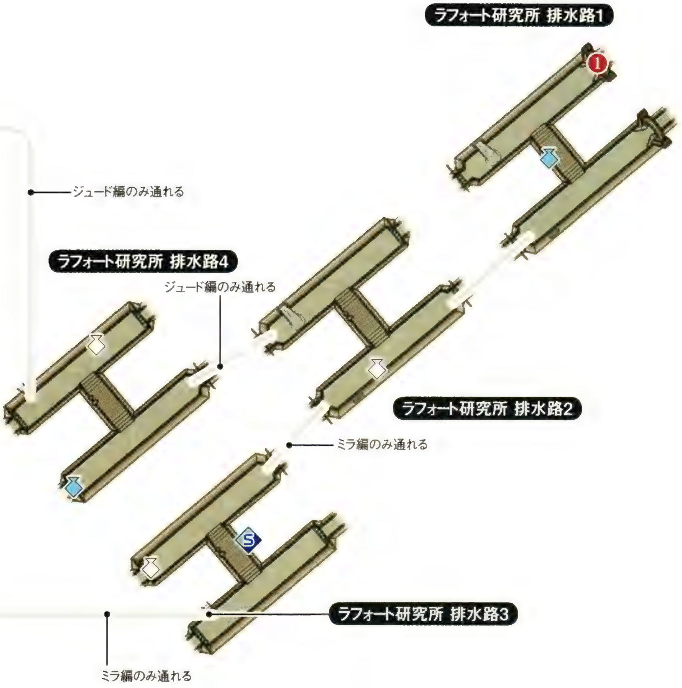
DUNGEON

ラフォート研究所

秘密の研究が行なわれている、警備の厳重な研究所。ロックされたドアは、ボス戦後に「研究所のカードキー」を入手すると通れるようになる。のちに再訪することになるが、自由に探索できるのは物語序盤のみ。



TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE



宝箱

❶	マント
❷	オレンジグミ×2
❸	アップルグミ×3
❹	ライフボトル
❺	カモミール
❻	400ガルド
❼	アップルグミ×2
❽	オレンジグミ
❾	500ガルド

出現モンスター

モンスター	戦闘タイプ	Lv	HP
イル・ファン警備兵 ※ →P367	ガードタイプ	1	1000
精霊術研究員 ※ →P374	マジックタイプ	2	880
ソルキャット ※ →P365	スピードタイプ	1	1050

※M02のみ出現

探索袋 ×7

入手できるもの	ポイント	確率
木片×3～6	11	18%
きれいな羽根×3～6	15	16%
クモの巣×3～6	18	14%
変な欠片×2～4	50	12%
100ガルド	—	18%
200ガルド	—	8%
漆黒の羽×2～4	—	14%

探索ポイント ×13

入手できるもの	ポイント	確率
砂鉄×2～3	10	18%
木片×2～3	11	18%
獣のフン×2～3	13	14%
きれいな羽根×2～3	15	14%
陸ガニ×2～3	16	10%
クモの巣×2～3	18	10%
変な欠片×1	50	8%
漆黒の羽×1～2	—	8%

第1部

JUDE M05～M06 / M05～M06 MILLA

ア・ジュール上陸～揺れる思い

EVENT LIST

ジュード編

M05 ア・ジュール上陸

MAP イラート海停 →P136 TOWN

1. 仕事を探そう
2. イラート間道西の湖に棲みつく魔物を倒そう

MAP イラート間道 →P137 FIELD

M06 揺れる思い

1. イラート海停の依頼主へ報告しよう

MAP イラート海停 →P136 TOWN

2. 宿屋で休もう
3. アルヴィンに話しかけて出発しよう

ミラ編

M05 ア・ジュール上陸

MAP イラート海停 →P136 TOWN

1. 仕事を探そう
2. イラート間道西の湖に棲みつく魔物を倒そう

MAP イラート間道 →P137 FIELD

M06 揺れる思い

1. イラート海停の依頼主へ報告しよう

MAP イラート海停 →P136 TOWN

2. 宿屋で休もう
3. アルヴィンに話しかけて出発しよう

M05 M05 ア・ジュール上陸

頼れる傭兵、アルヴィンが加入

軍から追われる身となったジュードとミラは、傭兵アルヴィンの助けを得て、イル・ファンを脱出。船は異国ア・ジュールのイラート海停に到着する。ここでアルヴィンが仲間になり、ショップビルドが可能となる。ラフォート研究所で手に入れた素材を使って武器屋や防具屋のレベルを上げてみよう。準備が済んだら、ミラの剣の練習を兼ねつつお金を稼ぐため、Aにいる!マークの表示された女性に話しかけよう。この女性からの依頼で、イラート間道の西に棲みつく魔物を倒しに向かうことになる。

お金目的でジュードたちを助けてくれたアルヴィンとひとまず旅をともにすることになる。

イベント進行に関わる人物には!マークが表示。今後も見かけたら話しかけよう。

イラート海停

ショップのレベルは武器屋と防具屋を優先的に上げたい。素材を惜しまず投入しよう。

リンクとオーバーリミッツが解禁

海停からイラート間道へ出ると、Aでリンクのチュートリアルバトルが発生。これ以降はつねにリンクしながら戦おう。ジュードとリンクすると回復、ミラは敵を拘束、アルヴィンは敵をガードブレイクしてくれるので、状況に応じてパートナーを選びたい。イラート間道では、Bにいる魔物に近づくと、ウォントとクラブマン2体との戦闘に突入。ここから使えるようになるオーバーリミッツを使って倒すといい。戦闘後は依頼主に討伐完了を報告するため、来た道を戻ってイラート海停へと移動しよう。

戦闘開始直後に共鳴術技ゲージが最大になるので、共鳴術技を連発すれば楽勝だ。

M06 M06 揺れる思い

ニ・アケリアを目指すことに

Aにいる依頼人に魔物討伐の完了を報告すれば、報酬として貴重品「アイテムボール」と2000ガルドがもらえる。これで戦闘中に仲間が自動的にアイテムを使ってサポートしてくれる「オートアイテム」の設定が可能になる。そのあとはBの宿屋に話しかけて休憩すると、翌日、ミラの四大精霊を再召喚するため、一行はニ・アケリアへ向かうことに。パーティから離脱したアルヴィンをCで復帰させたら、イラート海停から出発し、イラート間道を北西へ向かおう。

Pickup CHAT C009【傭兵アルヴィン】

傭兵として腕の立つアルヴィンも、戦争のない現在の状況下では働き口に困っている様子。ひとまずニ・アケリアまでは、彼も旅に同行してくれるようだ。

はぁ……

随分大きなため息だね

おたくら、実はア・ジュールのスパイだったりしねえの？

な、そんなわけないでしょ

軍が特法使って追うなんて、ア・ジュールの軍事スパイくらいだと思うんだけどな

誤解だよ！

何故それ程そこにこだわるんだ？
お前……まさかラ・シュガルの……

違うって。ただ働きでも
おたくらがア・ジュールの関係者なら
軍にコネつけてもらってオイシイ仕事に
ありつけるかもって思ったんだよ

期待にそえなくてすまない。
謝礼は必ず払う
だから、もうしばらく待って欲しい

わかったよ。そのかわり
待ち時間の料金も請求させてもらうわ

TOWN

イラート海停

ア・ジュールの海の玄関口。ラ・シュガルの船も往来しており、さまざまな物資が流通している。ショップも軒並みそろっており、イラート間道を踏破するための準備ができる。行商人や旅人が休むための宿屋と料理屋も完備。

サブイベント

- □□ S004『魔物退治の誤算』 →P296
  期間：M07～
- □□ S005『フルーツ商人』 →P297
  期間：M07～
- □□ S006『秘伝の味』 →P297
  期間：M07～
- □□ S017『ティポの家族!?②』 →P302
  期間：M15～
- □□ S027『旅のお守り』※目的地 →P305
  期間：M15～
- □□ S063『村人を捜せ』※目的地 →P316
  期間：M31～

探索ポイント ×4

入手できるもの	ポイント	確率
砂鉄×1	10	14%
木片×1	11	13%
獣のフン×1	13	13%
1ガルド	－	10%
5ガルド	－	10%
10ガルド	－	10%
50ガルド	－	10%
100ガルド	－	10%
500ガルド	－	5%
漆黒の羽×1	－	5%

Pickup CHAT C010【ラ・シュガルとア・ジュール】

複数の部族を現王が圧倒的なカリスマでまとめ上げた連邦国家ア・ジュール。実力主義のア・ジュールに行きたいというアルヴィンは、よほど腕に自信があるのだろう。

ア・ジュール軍へのコネ、どっかに落ちてないかなぁ

アルヴィン、なぜそれほどア・ジュールに興味を示すのだ

ア・ジュール軍は、身分に関係なく実力次第で出世できるって話だからな

ラ・シュガルとは随分違うんだね

ほう。そうなのか？

うん。ラ・シュガルは昔から世襲で、施政者は大体が貴族出身だからね

伝統がある、と言やぁ聞こえはいいが、俺みたいな流れの傭兵にとっちゃ旨味のない国さ

でも、僕はア・ジュールみたいに部族間抗争が続いてるところ物騒で勉強に集中できないって思っちゃうな

ふむ。色々人によって事情があるのだな

なんだよ。えらく他人事だな

うむ。人間の社会のありようには干渉する気はないのでな

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

イラート間道

イラート海停とハ・ミルを連絡している間道。見通しがよく地形もなだらかだが、多数の敵が徘徊している。また、西方の南にある湖は貴重な水源になっているが、最近このあたりには見ない魔物が棲みついているという。

サブイベント

□□ S004『魔物退治の誤算』※ 期間：M07～	→P296

※討伐対象が出現

探索袋 ×14

入手できるもの	ポイント	確率
きれいな羽根×1～6	15	18%
クモの巣×3～6	18	16%
野草の種×3～6	21	14%
変な欠片×2～4	50	12%
200ガルド	–	18%
400ガルド	–	8%
漆黒の羽×2～4	–	14%

※イラート間道 西方のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×18

入手できるもの	ポイント	確率
獣のフン×1～3	13	18%
きれいな羽根×2～3	15	18%
陸ガニ×2～3	16	14%
クモの巣×2～3	18	14%
銅鉱石×2～3	20	10%
野草の種×2～3	21	10%
変な欠片×1	50	8%
漆黒の羽×1～2	–	8%

※イラート間道 西方のみ、個数+1

宝箱

- □□ 1 ライフボトル
- □□ 2 アップルグミ×2
- □□ 3 600ガルド
- □□ 4 サフラン
- □□ 5 変な欠片×4
- □□ 6 ブーツ
- □□ 7 木片×10
- □□ 8 漆黒の羽×5
- □□ 9 アップルグミ×2

出現モンスター

モンスター	戦闘タイプ	LV	
□□ ウルフ →P363	スピードタイプ	4	1328
□□ ゴブリン →P372	テクニックタイプ	4	1445
□□ ニードルスパイダー →P361	パワータイプ	4	1505

JUDE M07 / M07 MILLA

やさしい村

EVENT LIST

ジュード編

M07 やさしい村

1. 村を経由してニ・アケリアへ行こう
   - S004「魔物退治の誤算」場所：イラート海停
     開始条件▶女性の依頼人に話しかけて、依頼を受ける
   - S005「フルーツ商人」場所：イラート海停
     開始条件▶フルーツ職人に話しかけて、依頼を受ける
   - S006「秘伝の味」場所：イラート海停
     開始条件▶見習い料理人に話しかけて、依頼を受ける

MAP イラート間道 →P137

MAP ハ・ミル →P139

2. 村を探索しよう
3. 村長の家で休もう
4. 村を出よう

ミラ編

M07 やさしい村

1. 村を経由してニ・アケリアへ行こう
   - S004「魔物退治の誤算」場所：イラート海停
     開始条件▶女性の依頼人に話しかけて、依頼を受ける
   - S005「フルーツ商人」場所：イラート海停
     開始条件▶フルーツ職人に話しかけて、依頼を受ける
   - S006「秘伝の味」場所：イラート海停
     開始条件▶見習い料理人に話しかけて、依頼を受ける

MAP イラート間道 →P137

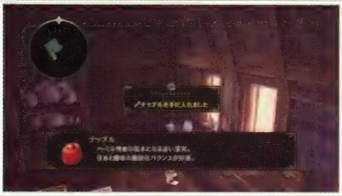
MAP ハ・ミル →P139

2. 村を探索しよう
3. 村長の家で休もう
4. 村を出よう

M07 M07 やさしい村

ぬいぐるみを持つ少女との出会い

イラート間道を北上すると、ハ・ミルに到着。ここではAに近づくとイベントが発生し、アイフリードの秘宝から「謎の宝珠（オーブ）」を入手する。今後はダンジョンやフィールドにアイフリードの秘宝が隠されているので、木陰や岩の裏などを確認しながら進むといい。Bから村長の家に入り、中にいる村長に話しかけて泊まろう。翌日を迎えたらCから村を出て、ガリー間道へ。ハ・ミルを出る際、ジュードたちは不思議なぬいぐるみを抱えた謎の少女と出会う。



村長の家の左隣にある民家から、貴重品の「ナップル」を入手しておくといい。

SUB EVENT

イラート海停でアルヴィンと合流すると、イラート海停でS004～S006のサブイベントが受けられる。S004は、もう一度イラート間道 西方の南で魔物を討伐する依頼。S005で求められる貴重品の「パレンジ」は、M11以降にハ・ミルで入手できる。また、S006で必要な「サイダー飯」は料理屋で最初から買えるので、すぐにクリアすることが可能だ。

果樹園の村 ハ・ミル

地域の地勢により、つねに朝日に照らされている山間の小さな村。村の西部で果樹の栽培が行なわれており、収穫期には村全体が甘い香りに包まれる。のちに村人がいなくなるが、S063～S065を進めれば活気を取り戻す。

宝箱

- □□ ❶ ナップル ※棚
- □□ ❷ 野鳥の卵×3 ※棚
- □□ ❸ 300ガルド ※棚
- □□ ❹ アップルグミ ※棚
- □□ ❺ ライフボトル ※棚
- □□ ❻ パレンジ ※棚

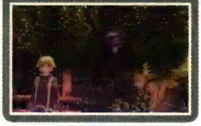
サブイベント

□□	S012「ハ・ミルの人々」 期間：M12～M27	→P298
□□	S025「監禁生活」 期間：M15～	→P305
□□	S062「甦る記憶」 期間：M31～	→P316
□□	S063「村人を捜せ」 期間：M31～	→P316
□□	S064「ミルクを求めて」 期間：M31～	→P317
□□	S065「ドードリアの謎」 期間：M31～	→P317
□☒	S078「黒匣を使う兵士」 期間：M45～M52	→P322

探索ポイント ×11

入手できるもの	ポイント	確率
砂鉄×1	10	14%
木片×1	11	13%
獣のフン×1	13	13%
G 1ガルド	—	10%
G 5ガルド	—	10%
G 10ガルド	—	10%
G 50ガルド	—	10%
G 100ガルド	—	10%
G 500ガルド	—	5%
漆黒の羽×1	—	5%

□□ 謎の宝珠



JUDE M08 …… M08 MILLA

ニ・アケリアへ向けて

EVENT LIST

ジュード編	ミラ編
M08 ニ・アケリアへ向けて	M08 ニ・アケリアへ向けて
❶ キジル海瀑を抜けてニ・アケリアへ行こう	❶ キジル海瀑を抜けてニ・アケリアへ行こう
MAP ガリー間道 →P142 FIELD	MAP ガリー間道 →P142 FIELD
MAP キジル海瀑 →P144 DUNGEON	MAP キジル海瀑 →P144 DUNGEON
BOSS グレーターデモッシュ	BOSS グレーターデモッシュ

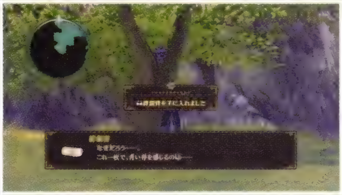
M08 M08 ニ・アケリアへ向けて

ガリー間道を抜けてキジル海瀑へ

謎の少女と男のおかげでハ・ミルを無事脱出できたジュードたち。目指すミラの故郷ニ・アケリアへは、ガリー間道の先にあるキジル海瀑という大きな滝を抜けていくとのこと。ガリー間道のAから、北東へ進んでDを目指せばいい。途中BとCにアイフリードの秘宝が隠されているので、ふたつとも発見してからキジル海瀑へ入ろう。

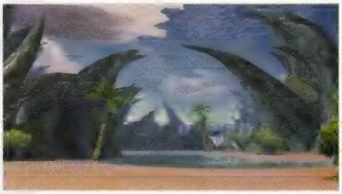
ガリー間道

回復アイテムや料理が不足したら、ハ・ミル側の出口近くにいる行商人から買おう。



Bで入手できるのはアタッチメントの「絆創膏」。装備すると見た目を変えられる。

Cのアイフリードの秘宝からは2000ガルド入手できる。装備品や料理に使うといい。



Dから入れるキジル海瀑には美しい海が広がる。鋭く切り立った岩場が特徴だ。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

共鳴術技チェインで強敵を倒せ

キジル海瀑では、岩場の登り降りをくり返して進んでいく。岩陰にも宝箱があるので、144ページの詳細マップを確認してアイテムを回収していこう。Aに近づくとイベントが発生し、Bでボス戦になる。経験値やガルドを増やす料理を食べるなら、Aに近づく直前がオススメだ。ボス戦後はキジル海瀑を西へ向かい、Cから進めばニ・アケリアに着く。

チュートリアルを見ると共鳴術技ゲージが最大になる。共鳴術技チェインを使おう。

BOSS BATTLE

グレーターデモッシュ

グレーターデモッシュの攻撃は、発動が遅いものの非常に強力。とくに広範囲の「アクアレイザー」が危険だが、この技も発動は遅いので、技名が表示されたら背後に回って攻撃すればいい。弱点となる火属性を突けるミラの「ファイアボール」か「バーンスプレッド」を多用すると、効率よくダメージを与えられる。

オススメ共鳴術技

巻空旋	+ ファイアボール	= エアリアルファイア
ファイアボール	+ 虎牙破斬	= 紅蓮剣

ボスデータ

グレーターデモッシュ
→P383

LV	8
HP	14000

耐性:水　弱点:火

- 落とすアイテム:ポイズンチャーム
- 盗めるアイテム:—

キジル海瀑

Pickup CHAT

C237【巨大モンスター】

岩に擬態した敵を見抜いたジュードの作戦でピンチを脱した一行。アルヴィンの腕があっての作戦成功だったが、ジュードの肝のすわりっぷりにはアルヴィンも驚嘆。

しかし驚いたな。あんなに巨大な魔物がいるとは

霊力野の突然変異が原因で、魔物が巨大化することがあるんだよ

……って、本に書いてあった？

うん

ったく、優等生は冷静すぎてつまんねーなー

お前も、ずいぶん冷静なようだが？

俺は、ああいうの見たの初めてじゃないからさ

アルヴィンは、世界を回っていろんなものを見てるんだね

それでも、あんなデカイのに正面からケンカ売る奴を見たのは初めてだけどな

ふふ、新鮮な経験ができてよかったじゃないか

はいはい、感謝しますよ

ガリー間道

ハ・ミルとキジル海瀑とをつなぐ間道。敵が多いので、倒しながら宝箱やランダムトレジャーを回収していこう。ガードタイプのトータスと戦う際は、アルヴィンとリンクし、彼のサポートであるブレイカーを狙うといい。

探索袋 ×10

入手できるもの	ポイント	確率
陸ガニ×3~6	16	18%
銅鉱石×3~6	20	16%
野鳥の卵×3~6	23	14%
変な欠片×2~4	50	12%
200ガルド	−	18%
400ガルド	−	8%
漆黒の羽×2~4	−	14%

探索ポイント ×12

入手できるもの	ポイント	確率
きれいな羽根×2~3	15	18%
陸ガニ×2~3	16	18%
クモの巣×2~3	18	14%
銅鉱石×2~3	20	14%
野草の種×2~3	21	10%
野鳥の卵×2~3	23	10%
変な欠片×1	50	8%
漆黒の羽×1~2	−	8%

宝箱

☐☐	❶ 900ガルド
☐☐	❷ ライフボトル
☐☐	❸ オレンジグミ×2
☐☐	❹ プリンパン・並
☐☐	❺ ピヨハン
☐☐	❻ オレンジグミ

出現モンスター

名前	参照	タイプ	Lv	HP
☐☐ アックスビーク	→P359	ストレンジタイプ	4	1505
☐☐ インセクトプラント	→P362	パワータイプ	5	2100
☐☐ トータス	→P368	ガードタイプ	5	2039
☐☐ ラピッドホース	→P364	スピードタイプ	4	1855

ハ・ミル 西部へ
→P139

☐☐ 絆創膏

Pickup CHAT

C017【謎の少女】

困っている人を見ると放っておけないジュードは、ハ・ミルで出会った少女が気になるようす。そんなジュードをアルヴィンは、彼なりのやり方でなぐさめるのだった。

ねぇ、ハ・ミルにいた女の子だけど……

ああ、あの変な人形をもってた。
あの子がどうかしたか？

どうって……気にならないの？

ん～、関係ないことを、
気にしてられないんだよ。大人は

けど、変なもの操って、怪しい人に
追われてて……普通じゃなかったよ

そりゃあ、事情はいろいろだろ。
あの子も、おたくも、俺も、な

んで、大抵の人間は、
自分の事情だけで精一杯。違う？

…………

ま、普通じゃないから
不幸ってわけでもないさ

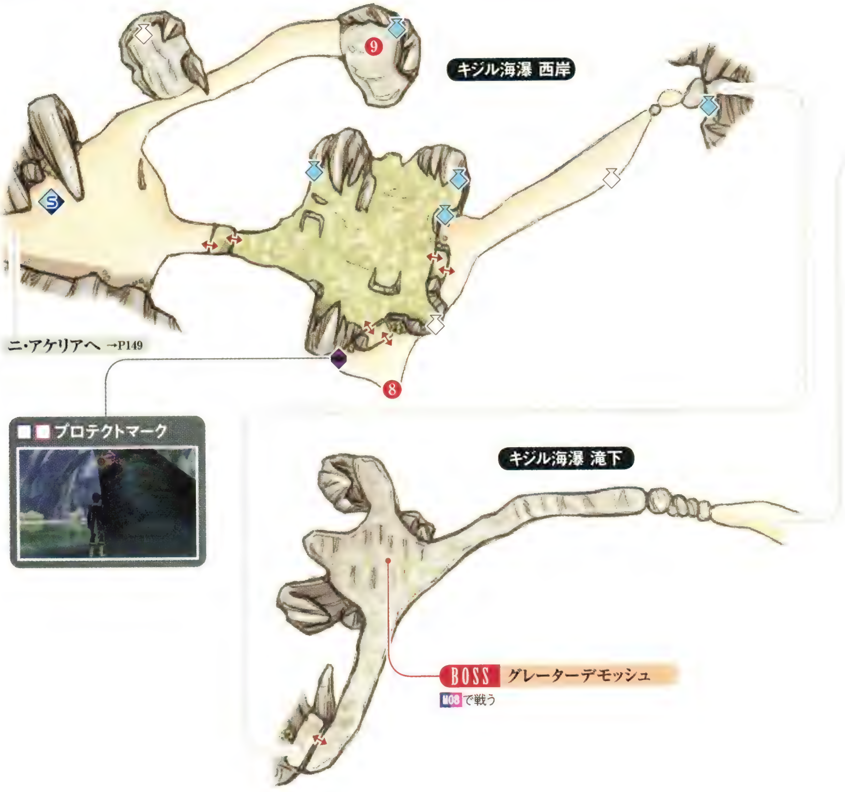
ミラを見ろよ。
不幸なんて感じたこともなさそうだ

うん、そうだよね

DUNGEON

キジル海瀑

異なる霊勢がぶつかる位置にある影響で岩が鋭く切り立ち、それが独特の景観を作り出している。人の侵入を拒むかのような複雑な地形と多数の段差を乗り越えれば、抜群の透明度を誇る美しい海が出迎えてくれる。



宝箱

❶	ミートソース・並
❷	700ガルド
❸	ジャスミン
❹	ブロンズヘルム
❺	ミックスグミ
❻	ヒールバングル
❼	漆黒の羽×6 ※下側の岩のくぼみの中
❽	ライフボトル
❾	アップルグミ×3

探索袋 ×10

入手できるもの ※	ポイント	確率
銅鉱石×3～6	20	18%
野鳥の卵×3～6	23	16%
貝殻の化石×3～6	26	14%
謎の液体×1～4	90	12%
G 300ガルド	–	18%
G 600ガルド	–	8%
漆黒の羽×2～4	–	14%

※キジル海瀑 中央のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×13

入手できるもの ※	ポイント	確率
クモの巣×2～3	18	18%
銅鉱石×2～3	20	18%
野草の種×2～3	21	14%
野鳥の卵×2～3	23	14%
朽ちた骨×2～3	25	10%
貝殻の化石×2～3	26	10%
謎の液体×1	90	8%
漆黒の羽×1～2	–	8%

※キジル海瀑 中央のみ、個数+1

出現モンスター

モンスター	参照	系統タイプ	LV	HP
ウォント	→P360	パワータイプ	5	2217
クラブマン	→P368	ガードタイプ	5	2400
ショアマンドラ	→P373	テクニックタイプ	6	2000
オタオタ	→P379	ストレンジタイプ	6	1504
ゲコゲコ	→P378	ストレンジタイプ	6	2364

Pickup CHAT

C221【傭兵の助言】

敵のガードを強引に破るアルヴィンの戦法を受けてのやりとり。ジュードは、幼いころから傭兵として生きてきたというアルヴィンの人生の重さに引け目を感じていた。

アルヴィン、お前の戦い方は
ずいぶん荒っぽいな

パワフルと言ってくれよ。
戦場じゃ、ちまちました技は命取りだからな

一に度胸、二に体力、三四が勢い、
五に直感……これが実戦のコツだよ

ふむ。説得力は感じるな

そりゃ、現役傭兵の言葉だから

アルヴィンって、いつから傭兵やってるの?

物心ついた時からだな。
おたくくらいの年には、もうベテランだったよ
こう見えても、結構苦労人なんだぜ?

なるほど。
経験者の貴重な助言、覚えておくよ

…………

そんな顔するなよ。
俺は俺、おたくはおたくなんだからさ
力仕事は、俺に任せてくれりゃいい

う、うん……

第1部

JUDE M09～M12
MILLA M09～M12

精霊の里～ラ・シュガルへ向けて

EVENT LIST

ジュード編

M09 精霊の里
1. キジル海瀑を抜けてニ・アケリアへ行こう
- MAP ニ・アケリア →P149
2. 世精石を集めて社へ行こう
- S007『マクスウェルの伝承』◷場所：ニ・アケリア 開始条件▶老人に話しかける
- S008『ミラへのお供え』場所：ニ・アケリア 開始条件▶信者に話しかけて、依頼を受ける
- S009『参道の魔物』場所：ニ・アケリア 開始条件▶老人に話しかけて、依頼を受ける
- S010『おいしいもの』場所：ニ・アケリア 開始条件▶少年に話しかけて、依頼を受ける
- MAP ニ・アケリア参道 →P150
- MAP ミラの社 →P152
3. イベントのみ

M10 使命
1. ニ・アケリアへ行こう
- MAP ニ・アケリア →P149
2. 集会所にいる長老に謝礼をもらおう
3. ハ・ミルへ行こう
- MAP キジル海瀑 →P144 DUNGEON

M11 少女とぬいぐるみ
1. ハ・ミルへ行こう
- S011『巫子イバル』◷場所：ニ・アケリア 開始条件▶イバルに話しかける
- MAP ハ・ミル →P139
2. 女の子を捜そう
3. ミラたちと合流しよう
4. イラート海停へ行こう
- MAP イラート間道 →P137

M12 ラ・シュガルへ向けて
1. イラート海停から船に乗ろう
- S012『ハ・ミルの人々』◷場所：ハ・ミル 開始条件▶ハ・ミルに入る
- S013『ああ、ブウサギ』場所：ニ・アケリア 開始条件▶ブウサギに話しかける
- MAP イラート海停 →P136 TOWN

ミラ編

M09 精霊の里
1. キジル海瀑を抜けてニ・アケリアへ行こう
- MAP ニ・アケリア →P149 TOWN
2. 世精石を集めて社へ行こう
- S007『マクスウェルの伝承』◷場所：ニ・アケリア 開始条件▶老人に話しかける
- S008『ミラへのお供え』場所：ニ・アケリア 開始条件▶信者に話しかけて、依頼を受ける
- S009『参道の魔物』場所：ニ・アケリア 開始条件▶老人に話しかけて、依頼を受ける
- S010『おいしいもの』場所：ニ・アケリア 開始条件▶少年に話しかけて、依頼を受ける
- MAP ニ・アケリア参道 →P150
- MAP ミラの社 →P152
3. ニ・アケリアへ行こう

M10 使命
1. ニ・アケリアへ行こう
- MAP ニ・アケリア →P149
2. 集会所にいる長老に謝礼をもらおう
3. ハ・ミルへ行こう
- MAP キジル海瀑 →P144 DUNGEON

M11 少女とぬいぐるみ
1. ハ・ミルへ行こう
- S011『巫子イバル』◷場所：ニ・アケリア 開始条件▶イバルに話しかける
- MAP ハ・ミル →P139 TOWN
2. 村長に話を聞こう
3. イラート海停へ行こう
- MAP イラート間道 →P137

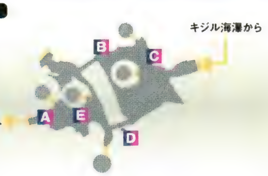
M12 ラ・シュガルへ向けて
1. イラート海停から船に乗ろう
- S012『ハ・ミルの人々』◷場所：ハ・ミル 開始条件▶ハ・ミルに入る
- S013『ああ、ブウサギ』場所：ニ・アケリア 開始条件▶ブウサギに話しかける
- MAP イラート海停 →P136 TOWN

M09 M09 精霊の里

儀式に必要な「世精石」を集める

ニ・アケリアに入るとAから行動開始となるので、B～Eの祠を調べて、四大精霊を再召喚する儀式に必要な4つの「世精石」を手に入れよう。4つ揃ったら、ニ・アケリア参道からミラの社を目指す。

ニ・アケリア



TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

ミラの社で四元精来還の儀を行なう

ニ・アケリア参道では、ミラの社がある西を目指す。ニ・アケリア側の出口であるAから東へ向かい、Bを目指そう。ミラの社に着くと、四元精来還の儀が執り行なわれ、ジュードはここで巫子のイバルと出会う。儀式の終了後、ジュード編はミラとともにCから行動開始となるので、さきに里へと戻ったアルヴィンと合流するため、ニ・アケリアへ向かおう。ミラ編も、社を出てAでジュードと合流したら、同じくニ・アケリアを目指す。

ミラに仕えることに誇りを持つ巫子のイバルは、ジュードに対して敵対心を露わにする。

SUB EVENT

ニ・アケリアに到着した時点で、S007～S010の4つのサブイベントを開始できる。S007は話を聞くだけで終了。S008～S010は依頼系のサブイベントだが、ハ・ミルで「ナップル」を入手していればS010は依頼を受けたその場でクリア可能だ。S008とS009もニ・アケリア参道で解決できる。

ニ・アケリア参道

M10 M10 使命

再びイル・ファンを目指すことに

ミラは再びイル・ファンへ向かうことを、ジュードはミラと行動をともにすることを決める。ニ・アケリアに戻りアルヴィンと合流したら、彼に謝礼を渡すため、集会所内のAにいる長老に話しかけよう。謝礼を受け取ったアルヴィンはいったんパーティを離れるが、ハ・ミルを目指すためにBからキジル海瀑に出ると復帰し、再び3人で旅を続けることになる。なお、Cからはソグド湿道（→P206）へ行けるが、敵が強いので探索はあとにしよう。

キジル海瀑へと出るジュードとミラを見張る4人。「カギ」を探しているようだが……。

ニ・アケリア

M11 M11 少女とぬいぐるみ

エリーゼとティポが加わる

キジル海瀑でアルヴィンが復帰した時点で、貴重品「ワールドマップ」がもらえ、訪れたことのある場所へ瞬時に移動可能になる。

ハ・ミル 東部へ進むと、ジュードとミラは別行動に。ジュード編はAにある物置小屋の地下室で少女と、ミラ編はBの村長の家にいる村長と話そう。その後、東部でジュードとミラが合流し、少女エリーゼも旅に同行することになる。Cからイラート間道へ出たあと、イラート海停へ行こう。

物置小屋 地下室で「パレンジ」を入手すれば「フルーツ商人」のクリア条件が整う。

手を振るエリーゼに村人は応えない。ハ・ミルの情景を目に焼き付けて彼女は旅立つ。

ハ・ミル

SUB EVENT

アルヴィンと合流したらいったんニ・アケリアに戻ってS011を見るといい。ソグド湿道側の出口近くに座っているイバルに話しかければ開始。イバルは魔物や動物と会話することができ、魔物を使役する特殊な精霊術「獣隷術」も扱えることがわかる。しかし、イバルからミラの護衛を頼まれたというアルヴィンの話とは食い違いが見られるのだった。

M12 M12 ラ・シュガルへ向けて

イラート海停から船に乗る

ハ・ミルから出たあとは、ワールドマップを開いてイラート海停へ移動しよう。同行者となったエリーゼが戦闘に参加するのはもう少しあとだ。海停ではAにいる乗船受付に話しかけると、首都圏全域に封鎖令が出て、船は全便欠航となっていることがわかる。ひとまずサマンガン海停行きの船に乗ろう。

SUB EVENT

ハ・ミルを再び訪れるとS012『ハ・ミルの人々』が発生する。これは期間限定のサブイベントなので、ハ・ミルを出たあとすぐに戻って見てしまおう。また、ニ・アケリアの中央付近にいるブウサギに話しかければS013『ああ、ブウサギ』を開始できる。こちらは期間限定ではないが、ワールドマップから移動して済ませておくといいだろう。

イラート海停

TOWN

マクスウェルを祀る里 ニ・アケリア

マクスウェルに従った最初の人間で、創世の賢者と呼ばれるクルスニクの末裔が暮らす村。外部から訪れる者は少なく、住人たちはマクスウェルを信奉しながら、ほぼ自給自足の質素な生活を送っている。

宝箱

□	□	❶	500ガルド ※棚
□	□	❷	アップルグミ ※棚
□	□	❸	サンドウィッチ・並 ※棚
□	□	❹	謎の宝珠 ※棚

サブイベント

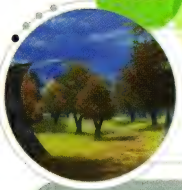
□	□	S007「マクスウェルの伝承」 期間：M09〜M35	→P297
□	□	S008「ミラへのお供え」 期間：M09〜	→P297
□	□	S009「参道の魔物」 期間：M09〜	→P298
□	□	S010「おいしいもの」 期間：M09〜	→P298
□	□	S011「巫子イバル」 期間：M11〜M17	→P298
□	□	S013「ああ、ブウサギ」 期間：M12〜	→P299
□	□	S014「暗躍する影たち③-2」 期間：M58〜／M54〜	→P299
□	□	S036「ミラのペンダント①-2」 期間：M30〜M35	→P308
□	□	S064「ミルクを求めて」※ 期間：M31〜	→P317
□	□	S100「ミュゼの襲撃」 期間：M58〜／M54〜	→P328

※依頼を受けたあと発生

探索ポイント

× 6

入手できるもの	ポイント	確率
きれいな羽根×1	15	14%
陸ガニ×1	16	13%
クモの巣×1	18	13%
1ガルド	−	10%
5ガルド	−	10%
10ガルド	−	10%
50ガルド	−	10%
100ガルド	−	10%
500ガルド	−	5%
漆黒の羽×1	−	5%



FIELD

ニ・アケリア参道

ニ・アケリアとミラの社を連絡している参道。キジル海瀑のものと同様の鋭く尖った岩が各地に見られる。段差が多いが、ミラの社への行きと帰りで隅々まで足を運んで、アイテムを残らず回収しておきたい。

探索袋 ×10

入手できるもの	ポイント	確率
野草の種×3〜6	21	18%
朽ちた骨×3〜6	25	16%
抜け殻×3〜6	28	14%
謎の液体×2〜4	90	12%
300ガルド	−	18%
600ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

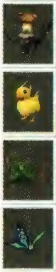
探索ポイント ×12

入手できるもの	ポイント	確率
銅鉱石×2〜3	20	18%
野草の種×2〜3	21	18%
野鳥の卵×2〜3	23	14%
朽ちた骨×2〜3	25	14%
貝殻の化石×2〜3	26	10%
抜け殻×2〜3	28	10%
謎の液体×1	90	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

宝箱

- □□ ❶ パナシーアボトル
- □□ ❷ 800ガルド
- □□ ❸ 漆黒の羽×5
- □□ ❹ 焼きそば・並
- □□ ❺ レザーマント
- □□ ❻ セージ

出現モンスター



	モンスター	戦闘タイプ	LV / HP
□□	キノコゴブリン →P372	テクニックタイプ	8 / 2450
□□	チュンチュン →P372	テクニックタイプ	7 / 2080
□□	トレント →P362	パワータイプ	8 / 3600
□□	バタフライ →P375	マジックタイプ	7 / 1880

ニ・アケリア参道 北東部

□□ フレームレスメガネ

サブイベント

□□ S009『参道の魔物』※ →P298
期間：M09～

※討伐対象が出現

Pickup CHAT C018【マクスウェルの里】

ニ・アケリアの素朴な情景を見て、アルヴィンは拍子抜け。いっぽうミラは、ジュードが波乱を求めるタイプの人間であると、まだちょっぴり誤解しているようだ。

ここがミラの故郷。案外普通……

穏やかないいところだろう

う、うん。そうだね

期待はずれだよなー。
もっとおかしなとこだと思ったのに

それ、ひどいよ

ん、なんだ?

いやぁ、この里にはマクスウェル様のご両親とかいるのかなって

精霊に親がいるはずないだろう

じゃあ、あんたはどうやって生まれたんだ?

今の姿をとったのは二十年前。
四大を伴い、この里の社に出現したのだ

なぜ?

ずいぶん私に興味があるのだな

いやあ。ジュード君が、普通でつまらないって言うから、面白い話ないかなと思って

……ジュード。
君は、まだ波乱を求めるのか?

ちょ……僕、そんなこと言ってないよ!

TOWN

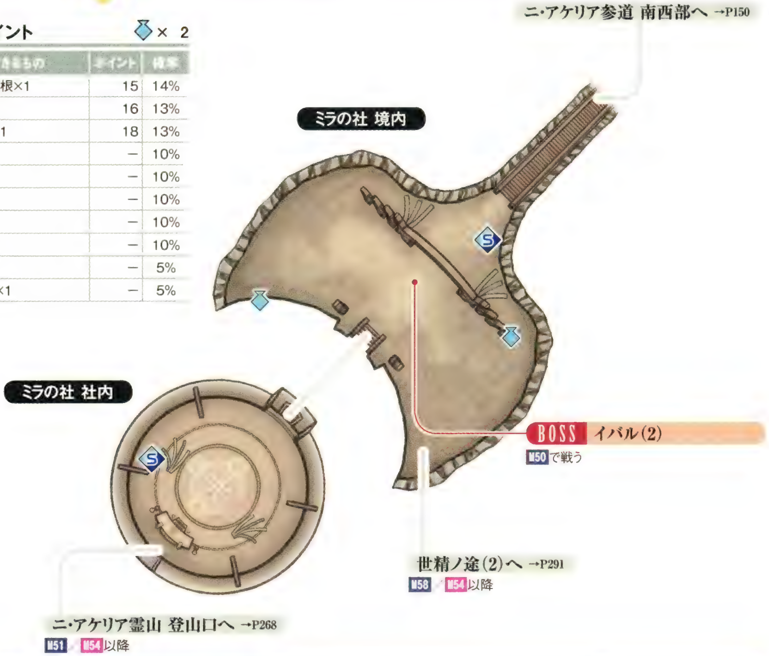
ミラの社

ミラが祀られている山中の社。社周辺は数多くの精霊が集まる特殊な場所で、静かで清浄な空気に満ちている。社の中には祭壇があるのみで、ミラは大半の時間をここで瞑想して過ごしてきた。

探索ポイント

× 2

入手できるもの	ポイント	確率
きれいな羽根×1	15	14%
陸ガニ×1	16	13%
クモの巣×1	18	13%
1ガルド	−	10%
5ガルド	−	10%
10ガルド	−	10%
50ガルド	−	10%
100ガルド	−	10%
500ガルド	−	5%
漆黒の羽×1	−	5%



Pickup CHAT

C016 元素の触媒

ミラが人間の姿をしているのは、この世界で活動するうえで必要だったため。もし、その姿が女性でなくオッサンであったなら、ジュードは同行しなかったかもしれない？

しっかし、なんでマクスウェル様が人間の姿してるわけ？

精霊とは本来、マナの塊だ。そのままでは人間界で活動できない精霊がこの世界に実体化するには、属性に応じた触媒が必要なのだ 例えば、火の大精霊イフリートが、火炎によって体を成すようにな

マクスウェルは元素の精霊だよね？

人間の体はあらゆる元素を内包している。私の実体化の触媒としては最適というわけだ

もし触媒を失ったらどうなるんだ

元素を集めて新たな触媒をつくり出し、その成長を待たねばならない

元素から赤ん坊をつくるってこと……？

面倒だが、人間を触媒にするには、肉体の成長になじませる期間が必要なのだ

精霊の主といっても万能じゃないんだね

この人間界においてはな

それにしても、触媒がオッサンじゃなくてよかったよなぁ！

僕は別に……

オッサンでもアリ？

……そりゃ、ナシだけど

追われる身

EVENT LIST

ジュード編

M13 追われる身

MAP サマンガン海停

❶ サマンガン街道を抜けてイル・ファンへ行こう

- **S014**『暗躍する影たち①』◷場所：サマンガン海停
  開始条件▶サマンガン海停の宿屋に泊まる
- **S015**『スゴウデの賞金稼ぎ』場所：サマンガン海停
  開始条件▶賞金稼ぎに話しかけて、依頼を受ける
- **S016**『魔装獣』場所：サマンガン海停
  開始条件▶サマンガン海停から出ようとする
- **S017**『ティポの家族!?①-1』場所：サマンガン海停
  開始条件▶不審な船員に近づく
- **S018**『手配書①-1』◷場所：サマンガン海停
  開始条件▶掲示板に近づく
- **S019**『陰のある女』場所：サマンガン海停
  開始条件▶陰のある女に話しかけて、依頼を受ける
- **S020**『宿屋への届け物』場所：サマンガン海停
  開始条件▶船員に話しかけて、依頼を受ける

MAP サマンガン街道

ミラ編

M13 追われる身

MAP サマンガン海停

❶ サマンガン街道を抜けてイル・ファンへ行こう

- **S014**『暗躍する影たち①』◷場所：サマンガン海停
  開始条件▶サマンガン海停の宿屋に泊まる
- **S015**『スゴウデの賞金稼ぎ』場所：サマンガン海停
  開始条件▶賞金稼ぎに話しかけて、依頼を受ける
- **S016**『魔装獣』場所：サマンガン海停
  開始条件▶サマンガン海停から出ようとする
- **S017**『ティポの家族!?①-1』場所：サマンガン海停
  開始条件▶不審な船員に近づく
- **S018**『手配書①-1』◷場所：サマンガン海停
  開始条件▶掲示板に近づく
- **S019**『陰のある女』場所：サマンガン海停
  開始条件▶陰のある女に話しかけて、依頼を受ける
- **S020**『宿屋への届け物』場所：サマンガン海停
  開始条件▶船員に話しかけて、依頼を受ける

MAP サマンガン街道 FIELD

M13 M13 追われる身

イル・ファンへの道のりは遠い

連絡船でサマンガン海停に到着した一行。目指すイル・ファンは、ワールドマップからは直接移動できないため、サマンガン街道を経由して行くことになる。Aからサマンガン街道へ出て南東へ進むと、Bでラ・シュガル兵による検問が行なわれているのを目撃する。追われる身であるジュードたちが通ることはできないので、南側のCからサマンガン樹界へと入り、迂回して進んでいくしかない。

エリーゼを連れての危険な樹界入りをためらうジュードだが、ミラの足は止まらない。

SUB EVENT

サマンガン海停では多数のサブイベントが発生する。その場ですぐにクリアできるものはないが、話を聞いたり依頼を受けたりして、イベントリストに登録しておこう。とくに期間限定のサブイベントとなるS014とS018は忘れずに見ておくこと。

TOWN

サマンガン海停

大陸の南東に位置する海停。ラ・シュガルの首都イル・ファンから離れた位置にあるため、首都圏全域に封鎖令が敷かれたときもこの海停への便は運行していた。ここからサマンガン街道を経由するとカラハ・シャールへ行ける。

BOSS イバル(1)
M20で戦う

イル・ファン海停へ →P130
イラート海停へ →P136
ル・ロンド海停へ →P179
ラコルム海停へ →P191

サマンガン街道へ

サブイベント

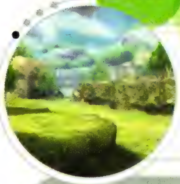
□□	S014『暗躍する影たち①』 期間：M13～M16	→P299
□□	S015『スゴウデの賞金稼ぎ』 期間：M13～	→P299
□□	S016『魔装獣』 期間：M13～	→P300
□□	S017『ティポの家族!?①-1』 期間：M13～	→P302
□□	S018『手配書①-1』 期間：M13～M28	→P302
□□	S019『陰のある女』 期間：M13～	→P302
□□	S020『宿屋への届け物』 期間：M13～	→P303

探索ポイント

× 4

入手できるもの	ポイント	確率
銅鉱石×1	20	14%
野草の種×1	21	13%
野鳥の卵×1	23	13%
1ガルド	－	10%
5ガルド	－	10%
10ガルド	－	10%
50ガルド	－	10%
100ガルド	－	10%
500ガルド	－	5%
漆黒の羽×1	－	5%

FIELD



サマンガン街道

サマンガン海停とカラハ・シャールを連絡している街道。海停に届いた荷物は、この街道を通って市場でにぎわうカラハ・シャールへと運ばれる。しゃがんで通れる穴があり、穴の中には宝箱や探索袋が置かれている。

宝箱

- □□ ① サイダー飯・並
- □□ ② パナシーアボトル×2
- □□ ③ ホーリィボトル
- □□ ④ ミックスグミ
- □□ ⑤ 1500ガルド
- □□ ⑥ エリクシール
- □□ ⑦ オレンジグミ
- □□ ⑧ バジル
- □□ ⑨ 漆黒の羽×5
- □□ ⑩ フィートマーク
- □□ ⑪ 2000ガルド
- □□ ⑫ ライフボトル
- □□ ⑬ 硬いうろこ×7

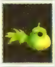
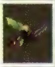
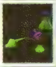
サブイベント

□□	S024『ゆううつな商人』※ 期間：M15～	→P304

※討伐対象が出現

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

出現モンスター

	名前	戦闘タイプ	Lv	HP
	ボア →P360	パワータイプ	8	3000
	アロービー →P366	スピードタイプ	10	2650
	グラスオタオタ →P379	ストレンジタイプ	8	2200
	グラスゲコゲコ →P378	ストレンジタイプ	8	2700
	ビー →P366	スピードタイプ	8	2400
	プチプリ →P376	マジックタイプ	10	2255
	ホーク →P365	スピードタイプ	10	2550

探索袋 ×15

入手できるもの ※	ポイント	確率
朽ちた骨×3~6	25	18%
抜け殻×3~6	28	16%
丈夫なツタ×3~6	33	14%
謎の液体×2~4	90	12%
400ガルド	–	18%
800ガルド	–	8%
漆黒の羽×2~4	–	14%

※サマンガン街道 北方のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×15

入手できるもの ※	ポイント	確率
野鳥の卵×2~3	23	18%
朽ちた骨×2~3	25	18%
貝殻の化石×2~3	26	14%
抜け殻×2~3	28	14%
銀鉱石×2~3	30	10%
丈夫なツタ×2~3	33	10%
謎の液体×1	90	8%
漆黒の羽×1~2	–	8%

※サマンガン街道 北方のみ、個数+1

JUDE
M14
M14
MILLA

薄暗い樹界

EVENT LIST

ジュード編

M14 薄暗い樹界

1. サマンガン樹界へ行こう

MAP サマンガン樹界

2. サマンガン樹界を抜けよう

BOSS ジャオ(1)

ミラ編

M14 薄暗い樹界

1. サマンガン樹界を抜けてカラハ・シャールへ行こう

MAP サマンガン樹界

BOSS ジャオ(1)

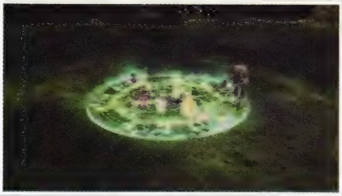
M14 M14 薄暗い樹界

エリーゼが戦闘に参加

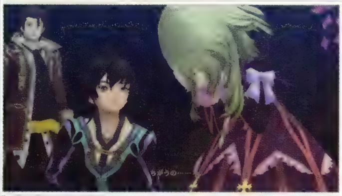
サマンガン街道 北東部からサマンガン樹界に入ると、Aから開始。狭い通路をしゃがみ移動で進んでBへ行くと、シルヴァトレントに襲われるイベントが発生。このイベント戦闘からエリーゼも戦闘に参加できるようになる。エリーゼのリリアルオーブの成長と装備を整えてから戦闘を開始しよう。そのあとはCに立ち寄ってS015『スゴウデの賞金稼ぎ』の討伐対象を倒しておくといい。

DからEへと進むと、ケムリダケを踏むイベントが発生。これ以降、サマンガン樹界内にあるケムリダケを踏むと最大HPの10%ぶんのダメージを受ける。このダメージで戦闘不能になることはないが、全員のHPが減ったところで敵と接触すると全滅しかねないため、なるべくケムリダケをよけて進むこと。

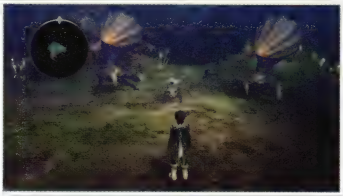
サマンガン樹界



エリーゼもともに戦うことになる。優秀な回復役だが、撃たれ弱いので後方で戦おう。



エリーゼは足手まといの自分のせいで皆のムードが悪くなったと思い、泣き出す。



『スゴウデの賞金稼ぎ』の依頼を受けているとCに討伐対象が出現。倒して報告しよう。

踏むと危険なケムリダケ。宙に浮いているティポは踏む心配がなく、得意げに飛び回る。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

獣を自在に扱う大男との戦い

ケムリダケを踏むイベントを見たあとはFにあるツタを登り、G→Hと進んでいこう。Iから先へ進むとジャオとのボス戦に突入するので、エリアを切り替えるまえに回復を済ませ、Iにある記憶陣でセーブするといい。獲得経験値とガルドが増える料理を食べておくのもいいだろう。

ジャオ戦が終わると、自動的にサマンガン樹界を脱出し、サマンガン街道 南西部へと出る。ひとまずカラハ・シャールを目指して西へ進んでいこう。

エリーゼを連れ戻しに現われたジャオ。応じないジュードたちとの戦いに突入する。

ジャオもイバルと同じく獣隷術を使えるようで、魔物を使ってジュードたちを発見。

キジル海瀑のときと同じく、ジュードの作戦が功を奏してジャオの元から脱出する。

BOSS BATTLE

ジャオ(1)

ジャオ(1)は、2体のシルヴァウルフと出現し、「魔物コール1」でシルヴァウルフ、「魔物コール2」でホークを召喚する。モンスターをさきに始末してからジャオ(1)を集中攻撃しよう。ジャオ(1)の動きが遅いがのけぞりにくく、ガードを多用する。また、攻撃範囲の広い「魔王地顎陣」を使うので、ジャオ(1)の攻撃をガードしたあと、弱点の風属性を突ける「ウィンドカッター」や「巻空旋」で攻めるといい。とくに「巻空旋」はガードされず有効だ。アルヴィンとリンクして「ブレイカー」でガードを崩し、下のオススメ共鳴術技で一気に攻めるのも手。

ジャオ(1)の攻撃はダウンしやすいので、ジュードのレストアも役立つ。

風属性攻撃と回復の効果がある「フェアリーサークル」もとても有効。

オススメ共鳴術技

魔神拳	＋ ウィンドランス	＝絶風刃
アリーヴェデルチ	＋ ハートレスサークル	＝フェアリーサークル

ボスデータ

ジャオ(1) →P384	Lv	13
	HP	17000

耐性:土　弱点:風

●落とすアイテム:ウィンドマント
●盗めるアイテム:—

Pickup CHAT C027 精霊術の仕組み

幼いながら強力な精霊術で仲間を救ったエリーゼをさっそくアルヴィンがからかう。彼は今後もことあるごとにエリーゼとティポをからかい、その素直な反応を楽しむ。

エリーゼの精霊術はすごいね。
きっと人より霊力野(ゲート)が
発達してるんだよ

そんなこと……

あるー！
うらやましいだろー！

マジでうらやましいよ
マナを生みだす霊力野の強さは、
精霊術士に一番必要な才能だもんな

えっと、霊力野が出すマナを精霊に与えると、
精霊が術を使ってくれるんですよね

その霊力野って、どこにあるか知ってるか？
脳の一部分なんだぜ

脳に……あるんですか!？

時々精霊は、マナと一緒に霊力野も
食べちゃうらしい
精霊術を使いすぎると、いつの間にか
頭の中がからっぽになって……

Oh、No～～～！

た、食べないでください！

アルヴィン、変な脅しはやめなよ

DUNGEON

サマンガン樹界

樹木が茂り、昼でも薄暗い樹界。段差やしゃがまないと通れない場所も多く、迷いやすい。また、各所に生えているケムリダケを踏むと噴出する胞子が目や鼻に入ると涙が止まらなくなる。HPが最大値の10%減るので要注意。

宝箱

- □□ 1 1500ガルド
- □□ 2 漆黒の羽×6
- □□ 3 オレンジグミ×2
- □□ 4 ポイズンチャーム
- □□ 5 マーボーカレー・並
- □□ 6 謎の液体×6
- □□ 7 オレンジグミ×2
- □□ 8 ベルベーヌ
- □□ 9 アップルグミ×2
- □□ 10 ハードコート
- □□ 11 丈夫なツタ×9
- □□ 12 ホーリィボトル
- □□ 13 ライフボトル

□□ うさみみ(黒)

□□ エリクシール×2

サマンガン街道 南西部へ →P155

BOSS ジャオ(1)
M14で戦う

サブイベント

□□ S015『スゴウデの賞金稼ぎ』※ →P299
期間：13〜

※討伐対象が出現

探索袋 ×8

入手できるもの ※	ポイント	確率
貝殻の化石×3〜6	26	17%
銀鉱石×3〜6	30	15%
硬いうろこ×3〜6	36	13%
毒針×3〜6	46	7%
謎の液体×2〜4	90	11%
400ガルド	−	17%
800ガルド	−	7%
漆黒の羽×2〜4	−	13%

※サマンガン樹界 南部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×16

入手できるもの ※	ポイント	確率
朽ちた骨×2〜3	25	17%
貝殻の化石×2〜3	26	17%
抜け殻×2〜3	28	13%
銀鉱石×2〜3	30	13%
丈夫なツタ×2〜3	33	9%
硬いうろこ×2〜3	36	9%
毒針×2〜3	46	8%
謎の液体×1	90	7%
漆黒の羽×1〜2	−	7%

※サマンガン樹界 南部のみ、個数+1

出現モンスター

	名前	参照	種族タイプ	LV	HP
	□□ シルヴァウルフ	→P363	スピードタイプ	9	2440
	□□ シルヴァトレント	→P362	パワータイプ	10	4000
	□□ バジリスク	→P374	テクニックタイプ	10	2650
	□□ リーフマンドラ	→P373	テクニックタイプ	9	2100

新たな街での新たな出会い

EVENT LIST

ジュード編

M15 新たな街での新たな出会い

MAP サマンガン街道 →P155 FIELD

❶ カラハ・シャールへ行こう

MAP カラハ・シャール →P162 TOWN

❷ 街の南西地区でドロッセルを会おう

- S017『ティポの家族!?①-2』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶東部市場にいる少女に話しかける
- S021『漆黒の羽』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる交換所の男に話しかけて「漆黒の羽」を渡す
- S022『わき立つ戦雲』🕒場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる商人たちに近づく
- S023『逃亡者たち①-1』🕒場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる少年に話しかける
- S024『ゆううつな商人』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる行商人に話しかけて依頼を受ける
- S025『監禁生活』場所：ハ・ミル
  開始条件▶物置小屋 地下倉庫に入る

❸ 休んだら出発しよう

❹ アルヴィンを捜そう

- S026『ピンクかわいいもの』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸前にいるふたり組の少女に話しかける
- S027『旅のお守り』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸前にいる少女に話しかけて依頼を受ける

❺ クラマ間道からバーミア峡谷へ行こう

MAP クラマ間道 →P163 FIELD

ミラ編

M15 新たな街での新たな出会い

MAP サマンガン街道 →P155 FIELD

❶ カラハ・シャールへ行こう

MAP カラハ・シャール →P162 TOWN

❷ 街の南西地区でドロッセルを会おう

- S017『ティポの家族!?①-2』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶東部市場にいる少女に話しかける
- S021『漆黒の羽』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる交換所の男に話しかけて「漆黒の羽」を渡す
- S022『わき立つ戦雲』🕒場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる商人たちに近づく
- S023『逃亡者たち①-1』🕒場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる少年に話しかける
- S024『ゆううつな商人』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる行商人に話しかけて依頼を受ける
- S025『監禁生活』場所：ハ・ミル
  開始条件▶物置小屋 地下倉庫に入る

❸ 休んだら出発しよう

❹ アルヴィンを捜そう

- S026『ピンクかわいいもの』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸前にいるふたり組の少女に話しかける
- S027『旅のお守り』場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸前にいる少女に話しかけて依頼を受ける

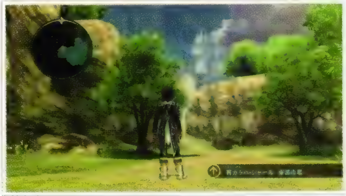
❺ クラマ間道からバーミア峡谷へ行こう

MAP クラマ間道 →P163 FIELD

M15 M15 新たな街での新たな出会い

カラハ・シャールを目指して街道を西へ

ジャオとの戦いが終わると、自動的にサマンガン樹界を脱出。サマンガン街道 南西部のAから行動開始となる。サマンガン街道 北東部にあった検問はM16開始まで続くので、サマンガン街道の探索はあと回しにするといい。まずはサマンガン街道の東にあるカラハ·シャールという大きな街を目指そう。サマンガン樹界から街道に出たあと、西へ進むとBからカラハ·シャール 東部市場に入れる。



街道を西へ行きカラハ・シャールに近づくと、街の名物である巨大な風車が見えてくる。

サマンガン街道

シャール家の人々と執事ローエンに出会う

カラハ・シャールに入ると、Aでドロッセルと名乗る女性とその執事のローエンに出会う。ドロッセルからお茶に誘われるので、中央市場を散策しつつBへ行こう。ドロッセルの兄でこの街の領主でもあるクレインを交えたお茶会が終わると、Cで主人公ひとりになる。ここで領主邸から外へ出ようとすると物語が進展するが、屋敷内にいるミラもしくはジュード、そしてローエンに話を聞いておくといい。

ジュード、ミラ、エリーゼの3人になったら、Dへ行くとアルヴィンも復帰、さらにローエンも参入し、軍に連行された街人の救出に向かったクレインを追ってバーミア峡谷へ向かうことになる。Eからクラマ間道に出て、南西のバーミア峡谷を目指そう。

クラマ間道に出ると、戦闘中にメンバーを交代させるチュートリアルが発生する。

SUB EVENT

市場で賑わい、訪れる旅人も多いカラハ・シャールでは、多数のサブイベントが発生する。期間限定のS022 S023は忘れずに見ておこう。また、報酬として貴重品「アイテムボールプラス」がもらえるS027も早めにクリアしておきたい。少女から預かった「お守り」をイラート海停の定期船乗り場前にいる父親に渡すだけなので、ワールドマップから移動すればすぐにクリアすることが可能だ。

Pickup CHAT C032【執事ローエン】

シャール家は、ラ・シュガルのなかでもとくに位の高い6つの貴族「六家（りくけ）」のひとつ。ローエンは、2年前からシャール家に執事として仕えているようだ。

しかし、ナハティガル王に直に逆らうとは、シャール卿もバカなことするよ

私も、お止めしたのですが、ああ見えて頑固な方で……

もー！ ドロッセルのお兄さんを悪く言わないでよー

クレインさんは、いい人……です

もちろんですよ。あの方ほど、民を大切にする領主はいません……いいえ、領主以前に本当に優しい人なのです二年前、行く当てをなくしていた私に、執事という居場所を与えてくださった

ローエンの大切な人なんだね

はい。とても

おまけに、アルヴィン君よりカッコイイしねー

あ？ 今、なんつった？

ふも〜〜〜あふふぃんふんのばほ〜〜！？

大丈夫。クレインさんは、きっと無事だよ

もちろんですとも。必ず助け出してみせます

Scenario 第1部

15 15

新たな街での新たな出会い

出会いと別れの街 カラハ・シャール

ラ・シュガルの交易の中心地で、リーゼ・マクシア最大の交易都市。多数の人々が行き交う旅の拠点であり、多くのサブイベントが発生する。この街ならではのアイスキャンディー屋と漆黒の羽交換所に立ち寄っておきたい。

宝箱

□□ ❶ 謎の宝珠 ※階段下の棚

サブイベント

□□ S017『ティポの家族!?①-2』 →P302
期間：M15〜

□□ S020『宿屋への届け物』※目的地 →P303
期間：M13〜

□□ S021『漆黒の羽』 →P303
期間：M15〜

□□ S022『わき立つ戦雲』 →P304
期間：M15〜M17

□□ S023『逃亡者たち①-1』 →P304
期間：M15〜M35

□□ S024『ゆううつな商人』 →P304
期間：M15〜

□□ S026『ピンクかわいいもの』 →P305
期間：M15〜

□□ S027『旅のお守り』 →P305
期間：M15〜

□□ S028『世界の形①②』 →P306
期間：M17〜M35

□□ S028『世界の形③』 →P306
期間：M58〜／M54〜

□☒ S030『軍の内情』 →P306
期間：M17〜M18

□□ S031『ティポ復調』 →P307
期間：M20〜M21

□□ S032『クレインとドロッセル』 →P307
期間：M20〜M31

□□ S038『掘り出し物発見!?』※目的地 →P309
期間：M25〜

□□ S041『ローエンの栄光』 →P309
期間：M25〜

□□ S042『オレンジスープ』 →P310
期間：M25〜

□□ S061『詩集と辞書①-2』 →P316
期間：M34〜

□□ S095『ガンダラ要塞攻略戦』 →P326
期間：M58〜／M54〜

□□ S096『愛しき人の幻③』 →P327
期間：M58〜／M54〜

探索ポイント ×9

入手できるもの	ポイント	確率
野鳥の卵×1	23	15%
朽ちた骨×1	25	14%
貝殻の化石×1	26	14%
G 1ガルド	—	10%
G 5ガルド	—	10%
G 10ガルド	—	10%
G 50ガルド	—	10%
G 100ガルド	—	10%
G 500ガルド	—	7%

FIELD

クラマ間道

カラハ・シャールとバーミア峡谷のあいだにある間道。広くはないが入り組んだ形をしており、しゃがんで通れる穴も多い。通路は狭く、モンスターを避けて進むのは難しいので、倒して進んでいくといい。

宝箱

❶	謎の宝珠
❷	オレンジスープ・並
❸	リキュールボトル×3

サブイベント

S021「漆黒の羽」 →P303
期間：15～

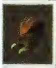
探索袋 ×4

入手できるもの	ポイント	確率
銀鉱石×3～6	30	18%
硬いうろこ×3～6	36	16%
上質な綿毛×3～6	43	14%
雪色ポンポン×2～4	140	12%
500ガルド	−	18%
1000ガルド	−	8%
漆黒の羽×2～4	−	14%

探索ポイント ×6

入手できるもの	ポイント	確率
抜け殻×2～3	28	18%
銀鉱石×2～3	30	18%
丈夫なツタ×2～3	33	14%
硬いうろこ×2～3	36	14%
折れた牙×2～3	40	10%
上質な綿毛×2～3	43	10%
雪色ポンポン×1	140	8%
漆黒の羽×1～2	−	8%

出現モンスター



スパイダー →P361
戦闘タイプ：パワータイプ　Lv 11　HP 3000

ダスクシェイド →P379
戦闘タイプ：ストレンジタイプ　Lv 12　HP 2720

フラワーキャット →P365
戦闘タイプ：スピードタイプ　Lv 11　HP 2845

不整合大地バーミア峡谷～うずまく陰謀

EVENT LIST

ジュード編

M16 不整合大地バーミア峡谷

1. バーミア峡谷へ行こう
- MAP バーミア峡谷
2. イベントのみ
3. 頂上から内部へ入ろう
- BOSS 名も無き変異体

M17 うずまく陰謀

1. カラハ・シャールへ行こう
- MAP カラハ・シャール
2. 部屋で休ませてもらおう
   - S028「世界の形①」場所：カラハ・シャール
     開始条件▶中央広場にいる自然学者に話しかける
   - S029「峡谷の謎」場所：バーミア峡谷
     開始条件▶大空洞に入る
3. クレインに状況を聞こう
4. ミラたちを捜そう
5. シャール家の屋敷に行こう
   - S030「軍の内情」場所：カラハ・シャール
     開始条件▶中央広場にいる老人に近づく

ミラ編

M16 不整合大地バーミア峡谷

1. バーミア峡谷へ行こう
- MAP バーミア峡谷
2. イベントのみ
3. イベントのみ
4. 頂上から内部へ入ろう
- BOSS 名も無き変異体

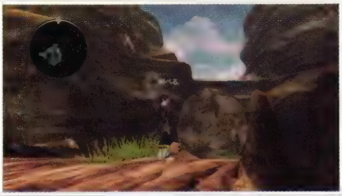
M17 うずまく陰謀

1. カラハ・シャールへ行こう
- MAP カラハ・シャール
2. 部屋で休ませてもらおう
   - S028「世界の形①」場所：カラハ・シャール
     開始条件▶中央広場にいる自然学者に話しかける
   - S029「峡谷の謎」場所：バーミア峡谷
     開始条件▶大空洞に入る
3. クレインに状況を聞こう
4. 広場へ買い物に行こう

M16 M16 不整合大地バーミア峡谷

段差とツタを利用して頂上を目指す

バーミア峡谷に入ると発生するイベントが終わるとAから開始。ここから登りと飛び降りをくり返して、頂上のKを目指す。まずはBから段差とツタを登ってCへ、さらにDのツタを登ったらEの段差を登り降りして南部へ進もう。南部ではFのツタを登り、Gから飛び降りて北西部へ。Hで飛び降り、Iの段差とツタを登ってJにたどり着いたあと、Kを通って北東部へ戻る。最後にLのツタと段差を登れば頂上にたどり着き、自動的にMへと飛び降りて名も無き変異体とのボス戦に突入する。



L付近の大岩を調べて落としておくと、以降はDの近くから頂上への近道が可能。

BOSS BATTLE
名も無き変異体

名も無き変異体の攻撃は、チャームや毒といった非常にやっかいな状態異常を引き起こす。「パナシーアボトル」を多めに用意して挑むこと。また、武器屋がLv.17になると入荷するジュードの武器「ハードソイル」を装備すると、通常攻撃で弱点の地属性を突ける。術・技も地属性の「三散華」や「ロックトライ」を多用して弱点を狙いたい。名も無き変異体の攻撃で注意が必要なのは、「ブライトベル」や「アリーヴェデルチ」といった術。大ダメージを受けるので、詠唱を始めたらフリーランで回避しよう。

オススメ共鳴術技

連牙弾	＋アサルトダンス	＝滅爪乱牙
三散華	＋ロットクライ	＝玄武散

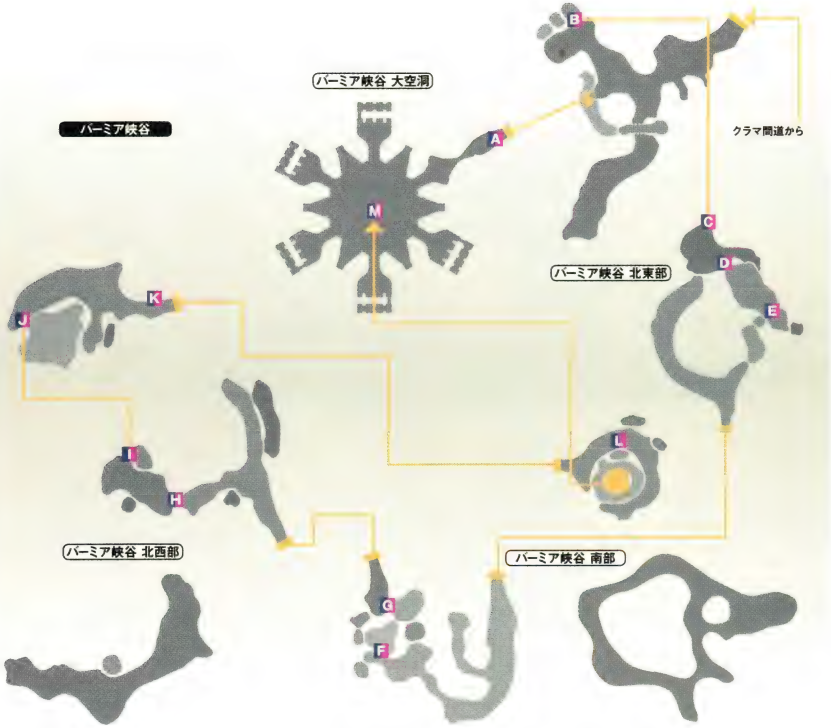
ボスデータ

名も無き変異体 →P385

Lv	16
HP	20000

耐性:－　弱点:地

- 落とすアイテム:ウィングドブーツ、アースマント
- 盗めるアイテム:－



M17 M17 うずまく陰謀

物語が急展開しパーティが分断

クレインと街人を救出したら、ワールドマップからカラハ・シャールへ飛び、Aにいるクレインに話しかけていったん休もう。その後、再度クレインに話しかけて「はい」を選ぶと物語が進むが、パーティが男女2組に分断されてしまうので、レベル上げや買い物を済ませてからにすること。とくにミラ編はつぎのダンジョンを彼女ひとりで攻略することになるため準備は入念にしておきたい。

ジュード編はBへ行ったあとAへ戻ると、ラ・シュガル軍に連れ去られたミラたちを助けにガンダラ要塞へ向かうことになる。ミラ編はBへ行くと「ミラのペンダント」の入手後にラ・シュガル重兵、ラ・シュガル剣兵との戦闘となるが、この戦闘では敵を倒すことができない。しばらく戦っているとイベントが発生して、自動的にガンダラ要塞へと移動する。

SUB EVENT

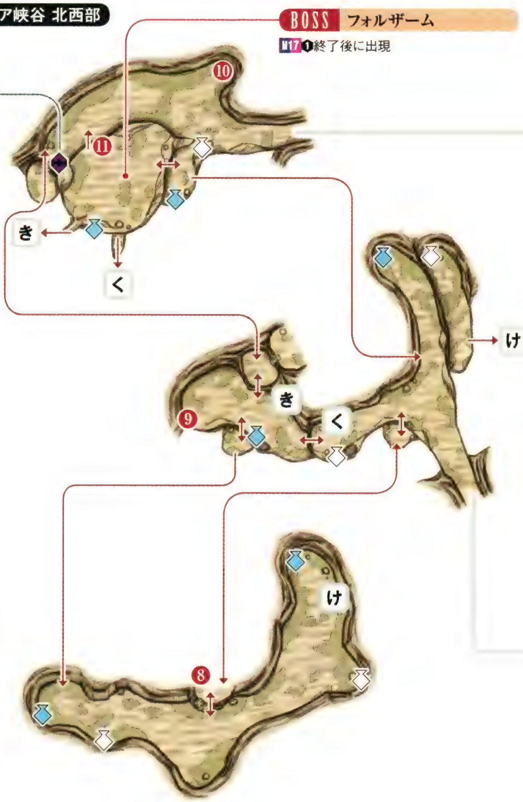
バーミア峡谷からカラハ・シャールに戻ってくると、S028とS029を始められる。S028ではもう一度バーミア峡谷の頂上へ登る必要があるが、大岩を落として近道を作っていればすぐに済む。ついでにS029も見てしまおう。S030はジュード編のみだ。

DUNGEON

バーミア峡谷

多数の地層が積み重なった険しい峡谷。M17 2以降は魔装獣のフォルザームが出現するが、レベル58以上の強敵なのでうかつに戦いを挑まないこと。また、第4部からはレベル60のジェントルひぃ・ひぃ・ふ〜も現れる。

□□エリクシール×2



宝箱

- □□ 1 シールチャーム
- □□ 2 漆黒の羽×7
- □□ 3 パナシーアボトル×2
- □□ 4 ポテトサラダ・並
- □□ 5 シルバーハット
- □□ 6 ウィンドマント
- □□ 7 オレンジグミ×2
- □□ 8 ラベンダー
- □□ 9 雪色ポンポン×5
- □□ 10 セレブのリボン
- □□ 11 3000ガルド
- □□ 12 ライフボトル
- □□ 13 ミックスグミ×3
- □□ 14 5000ガルド

サブイベント

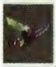
- □□ S028「世界の形」※目的地 →P306
  期間：M17〜M35
- □□ S029「峡谷の謎」 →P306
  期間：M17〜M35

出現モンスター

□□ アングリータス →P368
戦闘タイプ ガードタイプ Lv 13 HP 4000

□□ ウィンドスピリッツ →P377
戦闘タイプ マジックタイプ Lv 13 HP 2500

□□ グリーンバタフライ →P375
戦闘タイプ マジックタイプ Lv 12 HP 2250



□□ ソードビー →P366
戦闘タイプ スピードタイプ Lv 12 HP 2800

□□ ジェントルひぃ・ひぃ・ふ〜 ※ →P381
戦闘タイプ ストレンジタイプ Lv 60 HP 9009

※第4部以降に出現する

探索袋 ×13

入手できるもの ※	ポイント	確率
丈夫なツタ×3〜6	33	17%
折れた牙×3〜6	40	15%
毒針×3〜6	46	13%
桃桜の花びら×3〜6	50	7%
雪色ポンポン×2〜4	140	11%
500ガルド	−	17%
1000ガルド	−	7%
漆黒の羽×2〜4	−	13%

※バーミア峡谷 北西部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×15

入手できるもの ※	ポイント	確率
銀鉱石×2〜3	30	17%
丈夫なツタ×2〜3	33	17%
硬いうろこ×2〜3	36	13%
折れた牙×2〜3	40	13%
上質な綿毛×2〜3	43	9%
毒針×2〜3	46	9%
桃桜の花びら×2〜3	50	8%
雪色ポンポン×1	140	7%
漆黒の羽×1〜2	−	7%

※バーミア峡谷 北西部のみ、個数+1

クラマ間道へ →P163
バーミア峡谷 大空洞
S029
BOSS 名も無き変異体
M16で戦う
バーミア峡谷 北東部
岩を落とすと行き来できる
S028
バーミア峡谷 南部
鉢金

第1部

JUDE M18 / M18 MILLA

要塞潜入
要塞脱出

EVENT LIST

ジュード編

M18 要塞潜入

1. タラス街道からガンダラ要塞へ行こう

MAP タラス街道 →P170

MAP ガンダラ要塞 →P172

2. 制御装置を探そう
3. ミラを追いかけよう

ミラ編

M18 要塞脱出

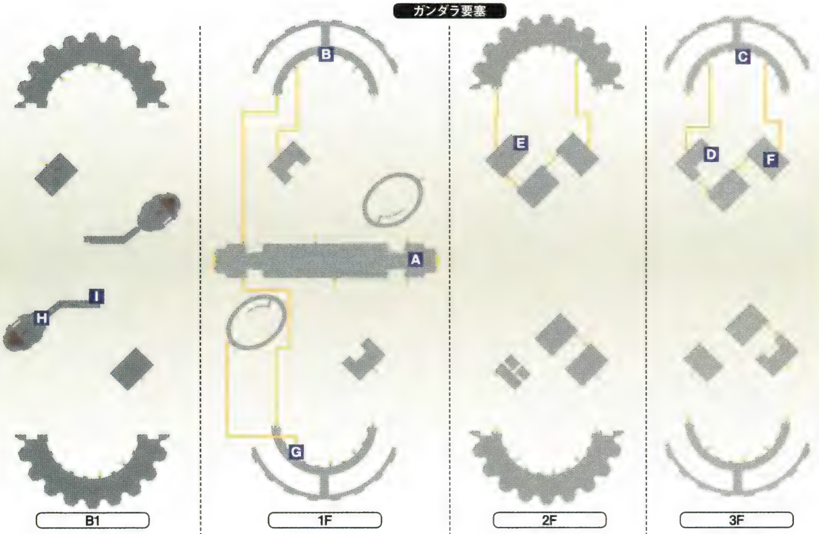
MAP ガンダラ要塞 →P172 DUNGEON

1. 制御装置とティポを探そう
2. ナハティガルを追いかけよう

M18 要塞潜入

ミラたちを救出すべく要塞に潜入

ラ・シュガル軍に捕らえられたミラ、エリーゼ、ドロッセルを助けるためガンダラ要塞へ向かう。ジュード編では、ジュード、アルヴィン、ローエンの3人でガンダラ要塞を攻略することになる。タラス街道を西へ進みガンダラ要塞を目指そう。いったんガンダラ要塞に入るとM18をクリアするまで外には出られなくなるが、開始地点であるAの近くにいる雑貨屋で道具や装備品の購入は可能だ。



3Fで「制御室の鍵」を手に入れよう

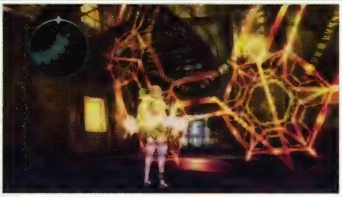
ジュード編はおもに要塞の北部を探索する。南部にある宝箱は、S095以降まで回収できない。まずはAから大通路を通ってBのエレベータでCへ。Dの穴から2Fに飛び降りたらEのリフトで3Fに上がり、箱を利用しながらFへ。Fでラ・シュガル重兵隊長、ラ・シュガル重兵2体を倒すと「制御室の鍵」を入手できるので、Cのエレベータで1Fに降りて、Gから南部下層 第01制御室へ入ろう。ラ・シュガル重兵2体との戦闘後は、Hから始まり、Iから出るとイベントが発生し、要塞を脱出する。

倉庫内は箱やしゃがみ移動を利用して進む。宝箱の回収手順は174ページで確認しよう。

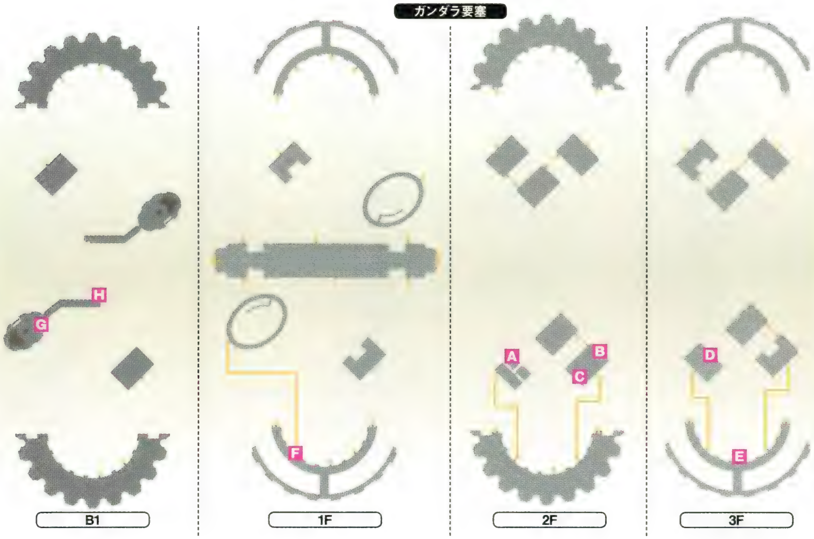
M18 要塞脱出

ミラのみで戦い1Fの制御室を目指す

ミラ編はミラひとりで戦闘をこなし、要塞の南部を探索する。開始地点となるAには雑貨屋と宿屋があるので、ここで回復アイテムと料理を補充しつつ進めていこう。まずはBでラ・シュガル特務重兵を倒して「制御室の鍵」を入手。Cのリフトで3Fに上がったら、Dでラ・シュガル特務重兵を倒して「エレベータの鍵」を手に入れる。Eのエレベータで1Fに降り、Fから南部下層 第01制御室へ入ろう。イベント後、Gから開始となるので、Hから出ると、イベントが発生して要塞脱出となる。



ミラたちの足に付けられた拘束具に反応して爆発する呪帯のある場所は通過不可能だ。



タラス街道

カラハ・シャールとガンダラ要塞を連絡している間道。つねに砂埃が舞い、荒涼とした景色が広がる。ミラ編ではメインシナリオで通る機会がないので、M25でメンバーが再集結してから探索しよう。

宝箱

❶	ライフボトル
❷	アワーグラス
❸	3000ガルド
❹	豆腐せんべい・並
❺	上質な綿毛×8
❻	オールディバイド
❼	雪色ポンポン×5
❽	ローズマリー
❾	折れた牙×10
❿	漆黒の羽×7

探索袋 ×15

入手できるもの	ポイント	確率
折れた牙×3〜6	40	18%
毒針×3〜6	46	16%
薬草×3〜6	56	14%
雪色ポンポン×2〜4	140	12%
600ガルド	−	18%
1200ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

※タラス街道 南西のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×19

入手できるもの	ポイント	確率
硬いうろこ×2〜3	36	18%
折れた牙×2〜3	40	18%
上質な綿毛×2〜3	43	14%
毒針×2〜3	46	14%
砂金×2〜3	50	10%
薬草×2〜3	56	10%
雪色ポンポン×1	140	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

※タラス街道 南西のみ、個数+1

出現モンスター

モンスター	戦闘タイプ	LV	経験値
スケルトン →P380	ストレンジタイプ	15	4900
プリタチガレ →P376	マジックタイプ	15	2650
ランドーチュンチュン →P372	テクニックタイプ	14	2840
ランドートレント →P362	パワータイプ	16	6000

カラハ・シャール 中央広場へ →P162

笑いメガネ

Scenario 第1部

18 18

要塞潜入／要塞脱出

ガンダラ要塞

M18の時点では、ジュード編はおもに要塞の北部、ミラ編は南部の宝箱のみ回収可能。要塞内を自由に探索できるのはS095開始以降となる。なお、各倉庫内にある宝箱の回収手順については174ページを参照のこと。

探索袋 × 9

入手できるもの	ポイント	確率
上質な綿毛×3〜6	43	18%
砂金×3〜6	50	16%
虫の羽根×3〜6	63	14%
雪色ポンポン×2〜4	140	12%
600ガルド	—	18%
1200ガルド	—	8%
漆黒の羽×2〜4	—	14%

探索ポイント × 25

入手できるもの	ポイント	確率
折れた牙×2〜3	40	18%
上質な綿毛×2〜3	43	18%
毒針×2〜3	46	14%
砂金×2〜3	50	14%
薬草×2〜3	56	10%
虫の羽根×2〜3	63	10%
雪色ポンポン×1	140	8%
漆黒の羽×1〜2	—	8%

サブイベント

□□ S069『要塞への伝言』※ →P318
期間：M34〜

□□ S095「ガンダラ要塞攻略戦」※ →P326
期間：M58〜／M54〜

※依頼を受けたあと発生

宝箱

- □□ ❶ ミックスグミ×2
- □□ ❷ ホーリィボトル×2
- □□ ❸ フレンチトースト・並
- □□ ❹ 漆黒の羽×5
- □□ ❺ オールディバイド
- □□ ❻ 2500ガルド
- □□ ❼ ライフボトル×2
- □□ ❽ シルバーヘルム
- □□ ❾ 1500ガルド
- □□ ❿ 雪色ポンポン×5
- □□ ⓫ ファインブーツ
- □□ ⓬ スプリントメイル
- □□ ⓭ 5000ガルド
- □□ ⓮ ブルーカモミール
- □□ ⓯ レモングミ×2
- □□ ⓰ 雪色ポンポン×5
- □□ ⓱ ファインブーツ
- □□ ⓲ 漆黒の羽×5
- □□ ⓳ ロングコート
- □□ ⓴ 5000ガルド
- □□ ㉑ サンドウィッチ・大
- □□ ㉒ オレンジグミ×2 ※トイレ
- □□ ㉓ 砂金×10
- □□ ㉔ ミックスグミ×2
- □□ ㉕ ホーリィボトル×2
- □□ ㉖ 砂金×10
- □□ ㉗ ねこのカチューシャ
- □□ ㉘ 2500ガルド
- □□ ㉙ エリクシール

出現モンスター

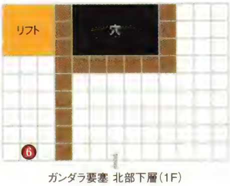
	名前	戦闘タイプ	Lv	HP
	□□ ゴーレム →P369	ガードタイプ	15	6200
	□□ ゴーレムシェイド →P379	ストレンジタイプ	15	3400
	□□ ソルジャーボア →P360	パワータイプ	15	3900
	□□ ラ・シュガル剣兵 →P370	テクニックタイプ	14	3000
	□□ ラ・シュガル重兵 →P367	ガードタイプ	14	3655
	□□ ラ・シュガル術兵 →P374	マジックタイプ	14	2674

ガンダラ要塞 各倉庫内の宝箱回収手順

ガンダラ要塞 北部下層 第01倉庫(B1~1F)

B1

1F

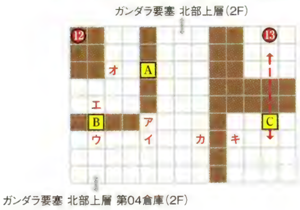


【 手 順 】

1. 北部下層(B1)から北部下層 第01倉庫(B1)に入る
2. 箱を登って宝箱5を回収(オールディバイド)
3. リフトで1Fに上がり、宝箱6を回収(2500ガルド)

ガンダラ要塞 北部上層 第02倉庫(2F)

2F

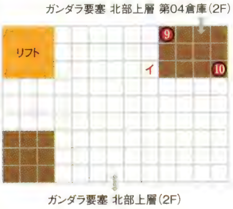


【 手 順 】

1. 北部上層 第04倉庫(2F)から入り、Aの箱を上から押してアに落とす
2. Aの箱を下から引いてイに移動させる
3. Aの箱を右から押してウに移動させる
4. Aの箱に登り、Bの箱を押してエに落とす
5. Bの箱をオに移動させて足場にして登り、宝箱12を回収(スプリントメイル)
6. Aの箱をカまで押して、足場にして登り、キに降りる
7. Cの箱を横に押してずらす
8. しゃがんで通り、宝箱13を回収(5000ガルド)

ガンダラ要塞 北部上層 第03倉庫(2F~3F)

2F



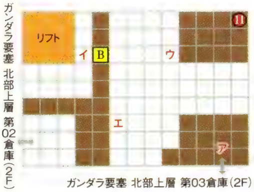
3F

【 手 順 】

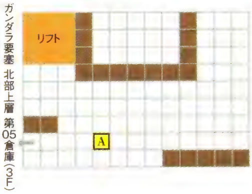
1. Aの箱をアまで押してから足場にして登り、穴から2Fに飛び降りる
2. 2Fの北部上層(2F)への扉の鍵を開けておく
3. 2Fのリフトで3Fに上がり、Bの箱をリフトに乗せる
4. Bの箱を乗せたリフトで2Fに降りる
5. Bの箱をイまで押してから足場にして登り、宝箱9と10を回収(1500ガルド、雪色ポンポン×5)
6. しゃがんで通路を通り、北部上層 第04倉庫(2F)へ移動する

ガンダラ要塞 北部上層 第04倉庫(2F~3F)

2F



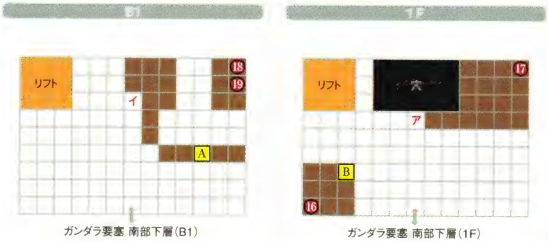
3F



【 手 順 】

1. 北部上層 第03倉庫(2F)から、アに入ってくる
2. リフトで3Fに上がり、Aの箱をリフトに乗せて2Fに降りる
3. Aの箱をイに移動させ、足場にして登り、Bの箱を押して右に落とす
4. Bの箱をウまで押してから足場にして登り、宝箱11を回収(ファインブーツ)
5. Bの箱をエまで押してから足場にして登り、通路を通って北部上層 第02倉庫(2F)へ移動する

ガンダラ要塞 南部下層 第01倉庫(B1～1F)



【 手 順 】

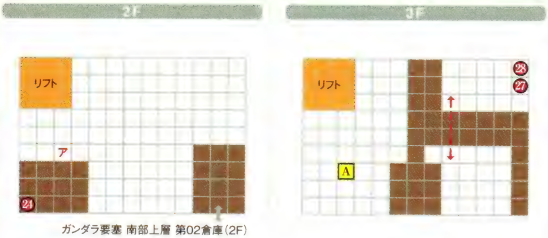
1. Aの箱を左に押して落とし、リフトに乗せる
2. Aの箱をリフトで1Fに運び、下に押して足場にして登り、宝箱⑯を回収(雪色ボンボン×5)
3. Bの箱を押して落とす
4. AかBの箱を押して足場にして登り、宝箱⑰を回収(ファインブーツ)
5. Aの箱をアから押し出して、B1のイに落とす
6. 続けてBの箱もアから押し出して、先ほど落としたAの箱の上に落とす
7. アからB1に飛び降りる
8. Bの箱を右側に落とす
9. Bの箱を足場にして登り、宝箱⑱と⑲を回収(ロングコート、5000ガルド)

ガンダラ要塞 南部上層 第02倉庫(2F～3F)

【 手 順 】

1. 3FのAの箱をリフトに乗せて2Fに降りる
2. Aの箱をアまで押す
3. Aの箱を足場にして登り、宝箱㉓を回収(砂金×10)

ガンダラ要塞 南部上層 第03倉庫(2F～3F)



【 手 順 】

1. 3Fの通路をしゃがんで通り、宝箱㉗と㉘を回収(ミねこのカチューシャ、2500ガルド)
2. 3FのAの箱をリフトに乗せて2Fに降りる
3. Aの箱をアまで押す
4. Aの箱を足場にして登り、宝箱㉔を回収(ミックスグミ×2)

ガンダラ要塞 南部上層 第04倉庫(3F)

【 手 順 】

1. 南部上層(3F)から入る
2. Aの箱を引いてどかす
3. しゃがんで通り、宝箱㉖を回収(砂金×10)

力ある者だからこその義務～再会と試練

EVENT LIST

ジュード編

M19 力ある者だからこその義務

MAP カラハ・シャール →P162

1. アルヴィンを捜そう
2. シャール家の屋敷へ行こう

M20 二人きりの道

MAP サマンガン街道 →P154 FIELD

1. サマンガン海停からル・ロンドへ行こう
   - S031『ティポ復調』◷場所：カラハ・シャール
     開始条件▶領主邸の1階にいるエリーゼに話かける
   - S032『クレインとドロッセル』◷場所：カラハ・シャール
     開始条件▶領主邸 2階の個室にいるドロッセルに話しかける

MAP サマンガン海停 →P154 TOWN

BOSS イバル(1)

M21 再会と試練

1. サマンガン海停からル・ロンドへ行こう

MAP ル・ロンド →P179 TOWN

2. 治療院へ行こう
   - S033『鉱物コレクター』場所：ル・ロンド
     開始条件▶宿屋の202号室にいる鉱物コレクターに話しかける
3. 資料室を調べよう
4. ミラの病室へ行こう
5. ボルテア森道からフェルガナ鉱山へ行こう

ミラ編

M19 力ある者だからこその義務

MAP カラハ・シャール →P162

1. イベントのみ

M20 二人きりの道

MAP サマンガン街道 →P154 FIELD

1. サマンガン海停からル・ロンドへ行こう
   - S031『ティポ復調』◷場所：カラハ・シャール
     開始条件▶領主邸の1階にいるエリーゼに話かける
   - S032『クレインとドロッセル』◷場所：カラハ・シャール
     開始条件▶領主邸 2階の個室にいるドロッセルに話しかける

MAP サマンガン海停 →P154 TOWN

BOSS イバル(1)

M21 再会と試練

1. サマンガン海停からル・ロンドへ行こう

MAP ル・ロンド →P179 TOWN

2. 治療院へ行こう
   - S033『鉱物コレクター』場所：ル・ロンド
     開始条件▶宿屋の202号室にいる鉱物コレクターに話しかける
3. ボルテア森道からフェルガナ鉱山へ行こう

M19 M19 力ある者だからこその義務

負傷したミラが意識を取り戻す

ガンダラ要塞を脱出すると、自動的にカラハ・シャールの領主邸へ戻る。イベント後、ジュード編はAでアルヴィンと話し、Bへ行くと物語が進展。ミラの足を治療するため、ジュードの故郷であるル・ロンドを目指すことになる。まずはサマンガン海停へ向かうが、ここからはジュードとミラのふたりだけでの旅となり、戦闘はジュードのみで行なう。ジュードの操作に慣れていないなら、サマンガン街道で練習しよう。ミラ編はイベントのみで自動的に進む。

仲間に見送られ、カラハ・シャールを発つ。そこにアルヴィンは姿を見せなかった。

M20 M20 二人きりの道

ジュードとミラ、ふたりだけの旅

戦えるのはジュードだけなので、戦闘は避けてサマンガン海停へ急ごう。Aまで進むといったん休憩となり、ジュード編ではミラから「ミラのペンダント」をもらえる。その後、Bへ行くと発生するイベント戦闘でボアを倒したら、サマンガン海停へ。海停に入るとCでイバルとの一騎打ちが始まるので、海停に入るまえに準備をしておこう。戦闘後はDの定期便受付に話しかけて「ル・ロンド海停」→「はい」と選ぶと、ジュードの故郷ル・ロンドに到着する。

ボアとの衝突でミラが乗る馬が逃走。ジュードはミラを背負って海停へ向かう。

サマンガン街道

サマンガン海停

BOSS BATTLE

イバル(1)

ジュードひとりで戦うことになる。イバル(1)は攻撃が素早く、ガード不能の「幻影刃」が脅威。イバル(1)が右ひじを上げる構えを見せたら「幻影刃」の合図だ。集中回避でよけるとイバル(1)が転倒するので、「巻空旋」で弱点を突こう。よけるのが難しいなら「転泡」でダウンさせつつ戦うといい。

ボスデータ

イバル(1) →P384	Lv	17
	HP	7000
属性タイプ 耐性:— 弱点:風		
●落とすアイテム:ラベンダー		
●盗めるアイテム:—		

SUB EVENT

カラハ・シャールでふたつのサブイベントが発生する。どちらも期間限定なうえ、会話をするだけでクリアとなるものなので、カラハ・シャールから旅立った直後に戻って終わらせておくといい。S031は領主邸1階にいるエリーゼに、S032は領主邸2階の個室にいるドロッセルに話しかければ始められる。

Pickup CHAT C040【ジュードの故郷】

故郷のことを話すジュードの口ぶりからは、両親との関係がうまくいっていないことがうかがえる。一方、読書家のミラはかなり広範囲に渡って知識を得ているようだ。

ジュードの故郷か……
どんなところか楽しみだ

……普通の田舎町だよ。
昔は鉱山で栄えた時もあったらしいけど

人間なら親がいるだろう。
やはりジュードに似ているのか？

ど、どうかな……

家族に会うのが嬉しくないのか？

ん……
父さんも母さんも、仕事一筋で
……ちょっと苦手なんだ

ふむ、本で読んだぞ。
ファザコン、マザコンというやつだな……

……違うと思う

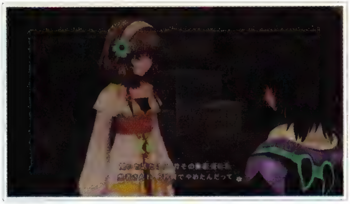
では、骨肉のドロ沼の争いの方か？

……ミラって、どういう本読んでるの!？

M21 M21 再会と試練

幼なじみ、そして両親との再会

ル・ロンドの海停に到着すると、ジュードの幼なじみであるレイアと出会い、Aから行動開始。さっそくミラの足を診てもらうため、ジュードの実家でもあるBのマティス治療院へ向かおう。しかし、治療手段である医療ジンテクスは、常人では耐えられない激痛を伴うということで、ジュードの父ディラックに施術を拒否されてしまう。その後、ジュード編はCの資料室にある書棚を調べて「医療ジンテクス」を手に入れたら、Dの第2病室へ。施術に必要な精霊の化石を求めてフェルガナ鉱山へ向かうことになる。Eでレイアをパーティに加入させたら、ボルテア森道を通って、フェルガナ鉱山を目指そう。ミラ編はBでのイベント後、Eへ向かおう。



過去に医療ジンテクスを試した人は、あまりの苦痛にわずか8秒で断念したという。

レイアがパーティに加入し、ここからはジュードとレイアのふたりで戦うことが可能。

SUB EVENT

ボルテア森道側の出口近くにある宿泊処ロランドは、レイアの実家であり、宿屋と料理屋を利用できる。ここの202号室に宿泊している鉱物コレクターに話しかけて依頼を受けると S033 の開始。クリアに必要な「石英の塊」は、このあとに向かうフェルガナ鉱山の採掘ポイントから入手可能だ。鉱山へ向かうまえに依頼を受けておこう。

鉱物コレクターから「石英の塊」を1個入手してほしいと頼まれる。

Pickup CHAT C043 都会の生活

都会で暮らすジュードが気になるレイア。イル・ファンでの生活を尋ねると、プラン、赤い服の女の子、ミラ、エリーゼと4人の女性が登場し、レイアはヘそを曲げる。

ね、ね、ジュード。
イル・ファンの生活はどうだった?
やっぱり都会〜ってカンジ?
ちゃんと友達とかできた?

別に……割と普通だったよ

何、そのそっけなさー!?

ジュードって解説しいのクセに、
わたしにだけ、すっごい冷たいよね

被害妄想じゃない?

いいから、ちゃんと話す!
十秒以内!

い〜ち、に〜い、さ〜ん……

えっと、医学校では看護師の
プランさんが、よくしてくれたよ
でも、教授を迎えに行ったら、
赤い服の女の子に襲われて
医学校に戻れなくなっちゃった……
おかげでミラと出会えたんだけど
あ、友達っていえば、エリーゼって
女の子と知り合って……

あー! もぉー、わかりましたー!

た〜くさん女の子の友達が
できてよかったねっ!

レイアも相変わらずだね……

TOWN

鉱山と海停の街 ル・ロンド

ラ・シュガルの離島にあるジュードとレイアの故郷。ジュードの両親が経営するマティス治療院、レイアの両親が切り盛りする宿泊処ロランドは、地元民で賑わっている。

サブイベント

	イベント	参照
□□	S033「鉱物コレクター」 期間：M21～	→P307
□□	S034「ミラと本」 期間：M23～M35	→P307
□□	S035「消えたレイア」 期間：M23～M35	→P308
□□	S043「アルヴィンとディラック」 期間：M25～M30	→P310
□□	S044「老人の願い」 期間：M25～	→P310
□□	S045「ル・ロンドの思い出①」 期間：M25～	→P310
□□	S045「ル・ロンドの思い出②-1」 期間：M31～	→P310
□□	S045「ル・ロンドの思い出②-2」 期間：M58～／M54～	→P310
□□	S046「窃盗団を倒せ」 期間：M25～	→P311
□□	S057「ジュードの代診①」 期間：M30～M35	→P314
□□	S057「ジュードの代診②」 期間：M58～／M54～	→P314
□□	S065「ドードリアの謎」※目的地 期間：M31～	→P317
□□	S097「医療ジンテクス」 期間：M58～／M54～	→P327

宝箱

□□	❶	ホーリィボトル ※棚
□□	❷	ライフボトル ※棚
□□	❸	謎の宝珠 ※棚

探索ポイント ×7

入手できるもの	ポイント	確率
硬いうろこ×1	36	14%
折れた牙×1	40	13%
上質な綿毛×1	43	13%
1ガルド	－	10%
5ガルド	－	10%
10ガルド	－	10%
50ガルド	－	10%
100ガルド	－	10%
500ガルド	－	5%
漆黒の羽×1	－	5%

JUDE M22 ／ M22 MILLA

闇の奥で輝く光

EVENT LIST

ジュード編	ミラ編
M22 闇の奥で輝く光	M22 闇の奥で輝く光
❶ ボルテア森道からフェルガナ鉱山へ行こう	❶ ボルテア森道からフェルガナ鉱山へ行こう
MAP ボルテア森道 →P182 FIELD	MAP ボルテア森道 →P182 FIELD
MAP フェルガナ鉱山 →P184	MAP フェルガナ鉱山 →P184
❷ 精霊の化石を探そう	❷ 精霊の化石を探そう
❸ 精霊の化石を取りに行こう	❸ 精霊の化石を取りに行こう
❹ 精霊の化石を探そう	❹ 精霊の化石を探そう
BOSS ハンマーズァーム(1)	BOSS ハンマーズァーム(1)
BOSS ハンマーズァーム(2)	BOSS ハンマーズァーム(2)

M22 M22 闇の奥で輝く光

採掘しながら鉱山の奥を目指す

フェルガナ鉱山は、ボルテア森道を北西へ進めばAから入れる。Bからはバイカール廃坑へ行けるが、レベル40や60のモンスターのほか魔装獣も出現する危険な場所なので、まだ立ち寄らないこと。

フェルガナ鉱山では、Cを始め各所につるはしで壊せる壁や岩がある。壁を壊すと通り道ができ、岩を壊すと鉱物系の素材を入手可能。この採掘ポイントから入手できる素材は、ショップビルドに使うとわずか1ポイントにしかならないので、開発には使わず売却しよう。なかでも出現確率が5%と低い「菫青石」は10000ガルドの高値で売れる。

鉱山内は暗いので、壊せる壁を見落としやすい。マップを見ながら進んでいこう。

◎ボタンを連打するとパワーがたまる。連打しなくても数回やれば壁や岩を壊せる。

魔物の巣で精霊の化石を入手

採掘をしながらフェルガナ鉱山の奥へと進み、Dから魔物の巣へ入るとボス戦。ハンマーズァームとの2連戦になるが、2戦目のみミラも戦闘に参加する。このときメニュー画面になるので、ミラのリリアルオーブの成長や装備などの準備を整えてから開始すること。2連戦が終わると本編第1部は終了となる。ワールドマップからル･ロンドへ戻ろう。

ここから魔物の巣へ進むとボス戦。料理を食べて、近くの記憶陣でセーブしておこう。

BOSS BATTLE ハンマーズァーム(1)

前半戦はジュードとレイアのふたりで戦う。ハンマーズァーム(1)に接近して戦い、敵が地中に潜ったらガードすること。術・技封印の状態異常を引き起こす「グランドブレス」は、技名が表示されたあとに攻撃すれば止められる。攻撃の手を休めず攻めよう。

レイアに回復役を任せるために、あえてリンクしないで戦うのも手だ。

オススメ共鳴秘技

巻空旋	＋巻空旋	＝巻空鏡舞
三散華	＋三散華	＝六散華

ボスデータ

ハンマーズァーム(1) →P385

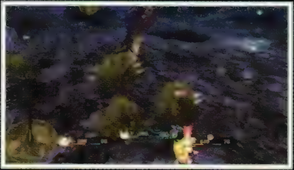
Lv 22 / HP 9000

属性タイプ 耐性：― 弱点：―

- 落とすアイテム：ストロングトリート、スペシフィックプラス
- 盗めるアイテム：シールチャーム

BOSS BATTLE ハンマーズァーム(2)

前半戦と比べて敵の攻撃方法はほぼ同じだが、HPが大幅に増えて能力値も全体的に上昇している。ジュードは一時的に復帰したミラとリンクして、レイアを回復役にするといい。その際、作戦でレイアの基本行動を「回復支援専念」にしておこう。



頭上から岩が崩れ落ちてくる攻撃は、当たると大ダメージを受ける。

オススメ共鳴秘技

三散華	＋ロックトライ	＝玄武散
連牙弾	＋アサルトダンス	＝滅爪乱牙

ボスデータ

ハンマーズァーム(2) →P385

Lv 22 / HP 22000

属性タイプ 耐性：― 弱点：―

- 落とすアイテム：クイックリング
- 盗めるアイテム：シールチェック

Pickup CHAT C044【レイアの棍術】

ジュードが戦いをこなせるのは、レイアとともに護身術を学んでいたからであること が判明。護身術の師匠はレイアの母で、ふたりとも彼女には頭が上がらないようだ。

意外～！ ジュード、すっごい腕あげたね―

レイアの棍術こそ、相変わらず容赦ないね……

ふっふっふ、久々に勝負してみる？

そうか。ジュードが言っていた一緒に護身術を習った幼なじみとは、レイアのことか

うん。最初はレイアのリハビリでね……

そだよ。わたしのお母さんが先生で、厳しいシュギョーを一緒に乗り越えたんだ

そうか。だが、いじめは感心しないな

ほへ？

容赦なくジュードをボコボコにしていたんだろう？

イジメじゃ……ないよね、レイア？

当たり前でしょー！ わたしがジュードをいじめるはずないじゃない！

うわぁっ！

……あ、ごめん！

……なるほど。レイアに悪意がないことはわかったよ

FIELD

ボルテア森道

ル・ロンドとフェルガナ鉱山を連絡する森道。かつてル・ロンドが鉱石の搬出港として栄えていたころは、多くの出稼ぎ鉱員たちがこの道を使って鉱山と街を行き来していたが、多くの坑道が閉鎖されたいまは人影も少ない。

□□ ハーフフレームメガネ

宝箱

□□	❶ レモングミ
□□	❷ シーブズマント
□□	❸ チョコレートパフェ・並
□□	❹ 薬草×10
□□	❺ ブルーサフラン
□□	❻ 漆黒の羽×5

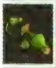
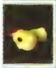
探索袋 ×10

入手できるもの	ポイント	確率
砂金×3〜6	50	18%
虫の羽根×3〜6	63	16%
クラウンフェザー×3〜6	76	14%
危ない液体×2〜4	240	12%
700ガルド	−	18%
1400ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

探索ポイント ×14

入手できるもの	ポイント	確率
毒針×2〜3	46	18%
砂金×2〜3	50	18%
薬草×2〜3	56	14%
虫の羽根×2〜3	63	14%
毛皮×2〜3	70	10%
クラウンフェザー×2〜3	76	10%
雪色ポンポン×1	140	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

出現モンスター

	□□ナイトプチ →P376	戦闘タイプ マジックタイプ	Lv 18	HP 2800
	□□ニワニワ →P379	戦闘タイプ ストレンジタイプ	Lv 18	HP 3500
	□□ピヨピヨ →P379	戦闘タイプ ストレンジイプ	Lv 17	HP 2600
	□□マクシィキャット →P365	戦闘タイプ スピードタイプ	Lv 18	HP 3200

□□謎の宝珠

Pickup CHAT

C045【ル・ロンドの感想】

「なんの変哲もない田舎町」とハッキリ言うミラに、レイアはすかさず両親の店を宣伝。
その宿泊処ロランドへは、今後サブイベントで何度か足を運ぶことになる。

ル・ロンドは、ジュードが言っていた通り、
なんの変哲もない田舎町だったな

あははー。確かに田舎だけどね～

けど、ル・ロンドには
すっごい名所があるんだよ!

ほう、どんなところだ?

その名は宿泊処ロランド!
美味しい料理と、家族的な雰囲気が
ステキな癒しの宿だよ

ふむ。おいしい料理か……

それって、レイアの家でしょ

確かに家庭的だけど、家庭的すぎて
料理を残すとお説教されるし
寝坊すると叩き起こされるし、
あんまり癒されないかも……

うるさいなー、営業妨害!

でも、本当のことだよね

お前たちのような人間を育んだことこそ
ル・ロンドの最大の特徴だな

DUNGEON

フェルガナ鉱山

昔は鉱員たちで賑わう鉱山だったが、今はモンスターの住処と化している。各所にある採掘ポイントから入手できる鉱物系の素材は、ここでしか入手できないものなので、ひととおり揃えたらショップで売却しよう。

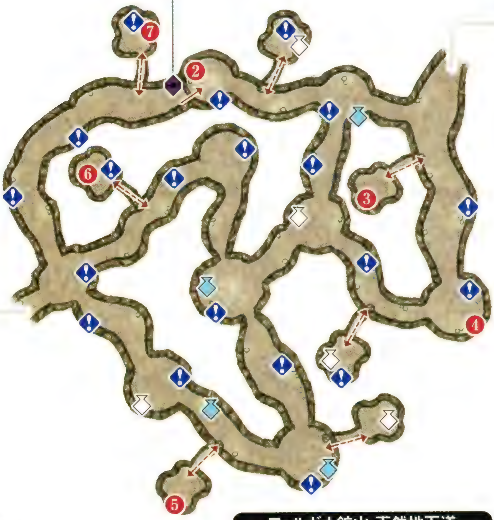
宝箱

□□	1	レモングミ
□□	2	オレンジグミ
□□	3	漆黒の羽×4
□□	4	オムソバ・並
□□	5	ミックスグミ×3
□□	6	砂金×7
□□	7	アースマント
□□	8	セボリー
□□	9	虫の羽根×6
□□	10	ライフボトル
□□	11	ブルージャスミン
□□	12	貝殻の化石×10
□□	13	セーフティヘルム
□□	14	アップルグミ×3
□□	15	セージ
□□	16	2500ガルド
□□	17	4000ガルド
□□	18	レモングミ×2

フェルガナ鉱山 第1鉱区

ボルテア森道 南西部へ →P182

■■リュックサック



フェルガナ鉱山 天然地下道

……素材を入手できる探索ポイントの候補場所

つるはしで入手できる素材

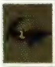
入手できるもの	ポイント	売値	確率
泥岩	1	50	20%
岩塩	1	250	35%
石英の塊	1	500	30%
古代虫の化石	1	1500	10%
菫青石	1	10000	5%

サブイベント

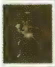
□□ S044『老人の願い』※目的地 →P310
期間：M25～

□□ S057『ジュードの代診②』 →P314
期間：M53～／M54～

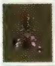
出現モンスター



□□ バット
→P366
攻撃タイプ スピードタイプ Lv 18 HP 2700



□□ マインスケルトン
→P380
攻撃タイプ ストレンジタイプ Lv 20 HP 6000



□□ ロックスピリッツ
→P377
攻撃タイプ マジックタイプ Lv 19 HP 3300

□□ ワームシェイド
→P380
攻撃タイプ ストレンジタイプ Lv 19 HP 4000

探索袋 ×13

入手できるもの	ポイント	確率
薬草×3～6	56	18%
毛皮×3～6	70	16%
巨大な甲羅×3～6	83	14%
危ない液体×2～4	240	12%
700ガルド	－	18%
1400ガルド	－	8%
漆黒の羽×2～4	－	14%

※フェルガナ鉱山 第4鉱区のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×11

入手できるもの	ポイント	確率
砂金×2～3	50	18%
薬草×2～3	56	18%
虫の羽根×2～3	63	14%
毛皮×2～3	70	14%
クラウンフェザー×2～3	76	10%
巨大な甲羅×2～3	83	10%
雪色ポンポン×1	140	8%
漆黒の羽×1～2	－	8%

※フェルガナ鉱山 第4鉱区のみ、個数+1

第2部

M23～M35
M23～M35

リーゼ・マクシアを行く者

「クルスニクの槍」と「黒匣（ジン）」を破壊する——
その使命を果たすべく旅を続けるミラたち。
しかし、ガンダラ要塞での戦いにより、ミラは自らの足で立つ力を失った。
ジュードはミラとともに故郷へ向かい、
そこで幼なじみのレイアと協力してミラの足の治療に必要な精霊の化石を手に入れることに成功した。

JUDE M23 ～ M26
MILLA M23 ～ M26

己の行動、その責任～リーゼ・マクシアの理

EVENT LIST

ジュード編

M23 己の行動、その責任

1. ル・ロンドへ行こう

MAP ル・ロンド →P179

2. 治療院へ行こう
3. ル・ロンド海停へ行こう
4. 治療院で休もう

- S034「ミラと本」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の資料室に入る

5. 宿屋へ行こう
6. ル・ロンド海停へ行こう

- S035「消えたレイア」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋にいるソニアに話しかける

M24 思わぬ樽の中身

1. イベントのみ

M25 レイア加入!

MAP ラコルム海停 →P191 TOWN

1. ラコルム海停から出発しよう

- S017「手配書①-2」場所：ラコルム海停
  開始条件▶掲示板に近づく
- S036「ミラのペンダント①-1」場所：ラコルム海停
  開始条件▶船着場付近に行く
- S037「姉と妹と①-1」場所：ラコルム海停
  開始条件▶姉妹に話しかける
- S038「掘り出し物発見!?」場所：ラコルム海停
  開始条件▶骨董商に話しかけて、依頼を受ける
- S039「至高のマゲ師」場所：ラコルム海停
  開始条件▶マゲ師に話しかけて、依頼を受ける
- S041「ローエンの栄光」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸前にある貴族の館に近づく
- S042「オレンジスープ」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいるメイドに話しかけて、依頼を受ける
- S043「アルヴィンとディラック」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院に入る
- S044「老人の願い」場所：ル・ロンド
  開始条件▶中央通りにいる老人に話しかけて、依頼を受ける
- S045「ル・ロンドの思い出①」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋に入る
- S046「窃盗団を倒せ」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋にいるウォーロックに話しかけて、依頼を受ける

M26 リーゼ・マクシアの理

- S040「世界の果て①-1」場所：ラコルム海停
  開始条件▶船着場付近に行く

1. ラコルム街道を抜けてシャン・ドゥへ行こう

MAP ラコルム街道 →P192 FIELD

BOSS ブルータル

ミラ編

M23 己の行動、その責任

1. ル・ロンドへ行こう

MAP ル・ロンド →P179

2. 治療院へ行こう
3. ル・ロンド海停へ行こう
4. 治療院で休もう

- S034「ミラと本」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の資料室に入る

5. 宿屋へ行こう
6. ル・ロンド海停へ行こう

- S035「消えたレイア」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋にいるソニアに話しかける

M24 思わぬ樽の中身

1. イベントのみ

M25 レイア加入!

MAP ラコルム海停 →P191 TOWN

1. ラコルム海停から出発しよう

- S017「手配書①-2」場所：ラコルム海停
  開始条件▶掲示板に近づく
- S036「ミラのペンダント①-1」場所：ラコルム海停
  開始条件▶船着場付近に行く
- S037「姉と妹と①-1」場所：ラコルム海停
  開始条件▶姉妹に話しかける
- S038「掘り出し物発見!?」場所：ラコルム海停
  開始条件▶骨董商に話しかけて、依頼を受ける
- S039「至高のマゲ師」場所：ラコルム海停
  開始条件▶マゲ師に話しかけて、依頼を受ける
- S041「ローエンの栄光」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸前にある貴族の館に近づく
- S042「オレンジスープ」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいるメイドに話しかけて、依頼を受ける
- S043「アルヴィンとディラック」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院に入る
- S044「老人の願い」場所：ル・ロンド
  開始条件▶中央通りにいる老人に話しかけて、依頼を受ける
- S045「ル・ロンドの思い出①」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋に入る
- S046「窃盗団を倒せ」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋にいるウォーロックに話しかけて、依頼を受ける

M26 リーゼ・マクシアの理

- S040「世界の果て①-1」場所：ラコルム海停
  開始条件▶船着場付近に行く

1. ラコルム街道を抜けてシャン・ドゥへ行こう

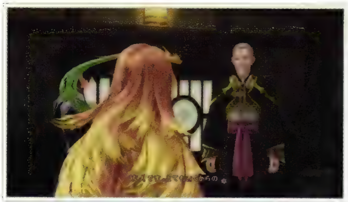
MAP ラコルム街道 →P192 FIELD

BOSS ブルータル

M23 M23 己の行動、その責任

復帰したミラとともに再びイル・ファンへ

ル・ロンドへ戻ったら、Aのマティス治療院前にいるジュードの母エリンに話しかけて泊まろう。すると3週間の月日が流れ、リハビリを終えたミラがパーティに復帰。続いてBへ行くと、お見舞いに来たエリーゼ、ローエンと再会し、レイアがパーティを離れる。その後Cにいるエリンに話しかけて治療院に宿泊し、ル・ロンドを発つことになったらDの宿泊処ロランドへ入ろう。ここでエリーゼとローエンがパーティに加入し、Eでアルヴィンも加わる。再び5人となった一行は、ローエンの提案でひとまずア・ジュールのラコルム海停へ行く船に乗り込む。



ラ・シュガル王ナハティガルは、かつてローエンの友人であったことが語られる。

ル・ロンド

SUB EVENT

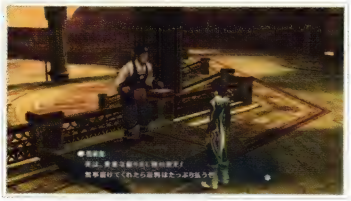
ル・ロンドでふたつのサブイベントが発生。どちらも期間限定なので、ル・ロンドを発つまえに済ませておきたい。S034は、治療院に泊まったあとマティス治療院の資料室に入れば開始し、その場でクリア。S035はエリーゼたちと合流したあと、宿泊処ロランドにいるソニアに話しかければいい。こちらはル・ロンドを発つと消滅するので要注意だ。

M24 M24 思わぬ樽の中身 ～ M25 M25 レイア加入!

メンバー6人が全員集合!

M24はイベントのみで物語が進み、船はラコルム海停に到着。姿が見えなかったレイアは樽の中に潜んで密航しており、旅をともにすることになる。メンバーが6人になったら、戦闘に参加させる4人の装備やスキルを確認しておこう。

ラコルム海停ではAへ行くと、ラコルム街道を通ってシャン・ドゥを目指すことが決まるので、Bから街道へと出よう。なお、ラコルム海停に到着すると各地で多数のサブイベントを開始できるようになる。イル・ファン以外はワールドマップから飛べるため、サブイベントをひととおり済ませてからシャン・ドゥへ向かってもいいだろう。



ラコルム海停内でも多くのサブイベントが発生する。依頼もすべて受けておこう。

ラコルム海停

SUB EVENT

ラコルム海停で発生するサブイベントは、続きのものも含めて6つ。その場でクリアになるものはないが、すべて発生させておこう。さらにカラハ・シャールでふたつ、ル・ロンドで4つのサブイベントを始められる。このうちS046は高レベルの敵が出現するバイカール廃坑へ行かないとクリアできないため、依頼だけ受けて挑戦するのはあとにしよう。

M26 M26 リーゼ・マクシアの理

イル・ファンへ行くための手段を模索

ラコルム街道 南西部の北東にある崖は登れないため、Aを通ってシャン・ドゥへ向かう。Bへ行くと、イバルと再会。何者かの手紙でミラの危機を知り、馳せ参じたと言う。イベント後は、ラコルム街道の主ブルータルとの戦闘に突入。戦闘後、ファイザバード沼野を徒歩で越えることが不可能なことが判明する。しかし、イバルからの情報によると、ワイバーンを使えばイル・ファンへ飛ぶことも可能とのこと。イベント後Cから行動開始となったら、ワイバーンを借りるため、改めてシャン・ドゥを目指そう。

ラコルム街道

SUB EVENT

ラコルム海停の街道側出口に近づいてイベントを見たあと、S036『ミラのペンダント①-1』を見た場所へ行くと、S040『世界の果て①-1』が発生。夕暮れの海を見つめて世界の果てに思いをはせるジュードの話からは、このリーゼ・マクシアにまだまだ未踏の地が残されていることが判明。各国が探検隊を派遣しているが失敗続きのようだ。

BOSS BATTLE

ブルータル

ブルータルは攻撃力が非常に高く、突進攻撃をまともに喰らうと大ダメージを受けてしまう。ショートカットにローエンの「スプラッシュ」を設定して連発し、ブルータルの動きを止めつつ弱点を狙おう。ジュードは「転泡」でブルータルからダウンを奪いつつ戦う。アルヴィンとリンクしていれば「転泡」から共鳴術技につなげられるので、効率よくダメージを与えることが可能だ。ただし、ブルータルの「ディバイドガッシュ」を受けて共鳴不可になった場合は、「パナシーアボトル」か回復術・技ですぐに治そう。

オススメ共鳴術技

転泡	＋タイドバレット	＝転留追刃穿
魔神拳	＋スプラッシュ	＝スプラッシュライン

ボスデータ

ブルータル
→P386

Lv	24
HP	28000
属性タイプ	耐性:ー　弱点:水

●落とすアイテム:リンクチャーム
●盗めるアイテム:リンクチャーム

Pickup CHAT **C054【レイアのメモ】**

レイアがミラに渡したメモ。そこにはレイアが旅に同行するための理由が100個以上書いてあるらしいが……。何が書かれているかはミラ編をプレイするとわかる。

ミラに、いっぱいメモを渡してたけど
あれなんだったの?

あ、あれは……

肩たたき券……だよ

肩たたき券!?
なんでそんなものを?

なんでもいいでしょ。
深くツイキューしないでよ

ミラ、レイアにもらった
メモになんて書いてあった?

ん?　ああ、あのメモは……

肩たたき券だよね!

あ……ああ!
肩たたき券だよ
せっかくだから一枚使ってみるか

はいはい、毎度〜!

おっと!
なかなか凝ってますねー、お客さん!

そうなのか……?　あ、痛……むむ……
肩たたき……なかなかよいものだ

でしょ〜?

このふたり、一体どういう関係なの!?

ラコルム海停

夕暮れが続く霊勢下にあり、海停からはロマンチックな夕暮れの海を眺められる。ジュードが水平線を見つめて世界の果てに思いをはせるのも無理はない。海停の利用客は多く、サブイベントの依頼も発生する。

ラコルム街道 南西部へ →P192

イル・ファン海停へ →P131
イラート海停へ →P136
サマンガン海停へ →P154
ル・ロンド海停へ →P179

サブイベント

- □□ S018『手配書①-2』 →P302
  期間：M25～
- □□ S036『ミラのペンダント①-1』 →P308
  期間：M25～M35
- □□ S037『姉と妹と①-1』 →P308
  期間：M25～M35
- □□ S038『掘り出し物発見!?』 →P309
  期間：M25～
- □□ S039『至高のマゲ師』 →P309
  期間：M25～
- □□ S040『世界の果て①-1』 →P309
  期間：M26～M35
- □□ S040『世界の果て①-2』 →P309
  期間：M58～／M54～
- □□ S050『霊勢異常』 →P312
  期間：M27～

探索ポイント ×4

入手できるもの	ポイント	確率
毒針×1	46	14%
砂金×1	50	13%
薬草×1	56	13%
1ガルド	―	10%
5ガルド	―	10%
10ガルド	―	10%
50ガルド	―	10%
100ガルド	―	10%
500ガルド	―	5%
漆黒の羽×1	―	5%

Pickup CHAT C052【ミラは精霊!?】

ル・ロンドの海停でミラは、自分がマクスウェルであることをエリーゼ、ローエン、レイアに話した。ローエンは納得がいったようだが、ティポの反応はストレート。

あ、あの……ミラって……

ホントにマクスウェルなの－？

うむ。お前たちには伝えてなかったな

いやー、人間じゃなーい!
怖－い!!

……あなたの心の強さも、
マクスウェルであるなら納得できます

けど、普通の人と変わらないように見えるよ?

人間の体の元素を触媒として、
実体化しているのでな
少々の無茶もきかない、不便な体だが……

ふむ、人間の体をもったマクスウェル。
それがミラさんなのですね

……結局、ミラはミラってことでしょ？
それでいいんじゃない？

ちょっと怖いですけど……

元々、ミラさんは怒ると怖い人です

……あ、そうでした

畏れられているのか……
敬われているのか……

……だが、これも悪くない

FIELD

ラコルム街道

聖地シャン・ドゥへと続く荒涼とした街道。南西部の北東にある崖の上は、北東部から回り込んで探索しよう。また、「イメージトレーニング」のスキルを習得できる「異能の書「精神参加」」は早めに入手しておくといいだろう。

宝箱

□□	❶ リンクチャーム
□□	❷ ブルーセージ
□□	❸ リキュールボトル×2
□□	❹ 3000ガルド
□□	❺ 野菜スティック・並
□□	❻ 謎の液体×9
□□	❼ 謎の宝珠
□□	❽ 漆黒の羽×5
□□	❾ ライフボトル
□□	❿ パナシーアボトル×3
□□	⓫ ローズマリー
□□	⓬ 不思議なビード×6
□□	⓭ トリート

サブイベント

□□ S050「霊勢異常」※ →P312
期間：M27～

※討伐対象が出現

探索袋 ×15

入手できるもの	ポイント	確率
毛皮×3～6	70	18%
巨大な甲羅×3～6	83	16%
とがった爪×3～6	100	14%
危ない液体×2～4	240	12%
Ⓖ 800ガルド	–	18%
Ⓖ 1600ガルド	–	8%
漆黒の羽×2～4	–	14%

※ラコルム街道 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×21

入手できるもの	ポイント	確率
虫の羽根×2～3	63	18%
毛皮×2～3	70	18%
クラウンフェザー×2～3	76	14%
巨大な甲羅×2～3	83	14%
ジオストーン×2～3	90	10%
とがった爪×2～3	100	10%
危ない液体×1	240	8%
漆黒の羽×1～2	–	8%

※ラコルム街道 中央部のみ、個数+1

出現モンスター

モンスター	戦闘タイプ	Lv	HP
□□ スカンキー →P374	テクニックタイプ	22	3300
□□ ランドーオタオタ →P379	ストレンジタイプ	20	2800
□□ ランドーゲコゲコ →P378	ストレンジタイプ	21	4000
□□ ランドーゴブリン →P372	テクニックタイプ	21	2900

FIELD

バイカール廃坑

S064「窃盗団を倒せ」の依頼で訪れる場所。敵のレベルが高く、レベル60のジェントルノ～ムゥと魔装獣のローパードはとくに注意。ここで「異能の書「独攻蚊刺」」を入手するとスキル「1ダメージ」を習得できる。

宝箱

1. 漆黒の羽×10
2. ドラゴンアッシュ×3
3. スペシフィックプラス
4. エコー鉱石
5. 謎の宝珠
6. レッドジャスミン

サブイベント

- S046「窃盗団を倒せ」※1 →P311 期間：M25～
- S097「医療ジンテクス」※2 →P327 期間：M58～／M54～

※1 討伐対象が出現　※2 目的地

探索袋 × 5

入手できるもの ※	ポイント	確率
危ない液体×2～3	240	18%
不思議なビード×2～3	420	16%
魔物の体液×2～3	700	14%
1500ガルド	—	20%
3000ガルド	—	10%
漆黒の羽×2～4	—	22%

※バイカール廃坑 北部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント × 7

入手できるもの ※	ポイント	確率
変な欠片×1	50	18%
謎の液体×1	90	18%
雪色ポンポン×1	140	14%
危ない液体×1	240	14%
不思議なビード×1	420	10%
魔物の体液×1	700	10%
漆黒の羽×1～2	—	16%

※バイカール廃坑 北部のみ、個数+1

出現モンスター

サラマンダー →P374 | テクニックタイプ | Lv 40 | HP 4174

ツリークラブ →P368 | ガードタイプ | Lv 42 | HP 5488

ナイトゴブリン →P372 | テクニックタイプ | Lv 39 | HP 3200

ジェントルノ～ムゥ →P381 | ストレンジタイプ | Lv 60 | HP 9563

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

断崖の街

EVENT LIST

ジュード編

M27 断崖の街

- ラコルム街道を抜けてシャン・ドゥへ行こう
- MAP シャン・ドゥ →P197
- ワイバーンを探そう
  - S047「ア・ジュール、その歴史①」場所：シャン・ドゥ
    開始条件▶中央区にいるカーラに話しかける
  - S048「放浪青年」場所：シャン・ドゥ
    開始条件▶中央区にいる妹に話しかけて、依頼を受ける
  - S050「霊勢異常」場所：ラコルム海停
    開始条件▶宿屋に話しかけて、依頼を受ける
- 渡し舟で空中闘技場へ行こう
  - S049「霊勢変化の原因①-1」場所：シャン・ドゥ
    開始条件▶中央区にいる地理学者に話しかける
- 空中闘技場で魔物と戦おう
- 宿屋へ行こう
- 街を見てまわろう
- 闘技場へ行こう
- 闘技大会に参加しよう
- ミラを捜そう
- 闘技場へ行こう
- ❶ 決勝戦に出場しよう
- BOSS 黒匣戦士1、黒匣戦士2、黒匣戦士3

ミラ編

M27 断崖の街

- ラコルム街道を抜けてシャン・ドゥへ行こう
- MAP シャン・ドゥ →P197
- ワイバーンを探そう
  - S047「ア・ジュール、その歴史①」場所：シャン・ドゥ
    開始条件▶中央区にいるカーラに話しかける
  - S048「放浪青年」場所：シャン・ドゥ
    開始条件▶中央区にいる妹に話しかけて、依頼を受ける
  - S050「霊勢異常」場所：ラコルム海停
    開始条件▶宿屋に話しかけて、依頼を受ける
- 渡し舟で空中闘技場へ行こう
  - S049「霊勢変化の原因①-1」場所：シャン・ドゥ
    開始条件▶中央区にいる地理学者に話しかける
- 空中闘技場で魔物と戦おう
- 宿屋へ行こう
- 落石現場へ行こう
- 空中闘技場へ行こう
- 闘技大会に参加しよう
- アルヴィンを捜そう
- アルクノアの人間を捜そう
- ❶ 空中闘技場へ行こう
- ❷ 決勝戦に出場しよう
- BOSS 黒匣戦士1、黒匣戦士2、黒匣戦士3

M27 M27 断崖の街

ワイバーンを借りるため闘技大会へ

シャン・ドゥへ入るとアルヴィンがいったん離脱し、Aでのイベント後、医者のイスラと出会う。目当てのワイバーンがいる檻は昇降機で上がった先のBにあり、近づくとキタル族の青年ユルゲンスが登場。ジュードたちがキタル族の代表として闘技大会で優勝すれば、ワイバーンを貸してもらえることになり、ここでアルヴィンも復帰する。つぎはCから渡し舟に乗って闘技場へ行き、Dにいるユルゲンスに2回話しかけると戦闘に。ランドーゴブリン4体を倒したら、Eの宿屋に宿泊しよう。

10年に1回開かれる闘技大会にジュードたちはキタル族代表として出場することに。

闘技大会決勝戦の裏で暗躍するもの

宿屋で宿泊して翌日を迎えると、闘技大会の本戦を迎える。ジュード編はFへ、ミラ編はGへ行けば本戦開始を知らせる鐘が鳴るので、Cから闘技場へ向かおう。闘技場で仲間と合流したら、Hの受付に話しかけて予選開始だ。予選は3連戦となるが、強敵はおらず苦戦の心配はない。予選が終わるとジュード編はEから別行動開始となるのでJへ、ミラ編はKからLへ行こう。どちらもMで合流したら、Hの受付に話しかけて決勝戦に挑むが、アルヴィンとエリーゼは戦闘に参加できないので、ほかの4人の準備をしておくこと。戦闘後はNからアルヴィンとエリーゼを捜しに王の狩り場へ向かおう。

ミラの命を狙うアルクノアはティポを奪って消えた。なぜティポが必要なのか？

SUB EVENT

シャン・ドゥに着いた時点で4つのサブイベントを開始できる。いずれもシャン・ドゥ内で発生するので、話を聞いておこう。とくにS047『ア・ジュール、その歴史』とS049『霊勢変化の原因』は期間限定となるので注意。『ア・ジュール、その歴史』は、①〜④まである長いサブイベントだ。S048『放浪青年』の依頼で捜索対象となる人物は、レベル40の敵が出現するソグド湿道にいる。危険なので依頼だけ受けて、捜索はあと回しにしたほうがいいだろう。

BOSS BATTLE

黒匣戦士1、黒匣戦士2、黒匣戦士3

敵はおもに火属性で攻撃してくる。とくに黒匣戦士3の回転しながら炎を撒き散らす攻撃は脅威。弱点の火属性で攻撃を仕掛けて素早く倒すこと。敵はHPが減ると各種グミでHPやTPを回復するが、攻撃すれば中断できる場合もある。攻撃の手を休めずに攻め続けよう。レイアとリンクして回復アイテムを盗んでしまうのも手だ。

「アイテムスティール」でアイテムを盗めば敵は回復できなくなる。

オススメ共鳴術技

巻空旋	＋	ファイアボール	＝	エアリアルファイア
巻空旋	＋	巻空旋	＝	巻空鏡舞

ボスデータ

黒匣戦士1 →P389

Lv	25
HP	10000
属性タイプ	耐性:ー　弱点:風

●落とすアイテム:ローズマリー、レモングミ
●盗めるアイテム:レモングミ

黒匣戦士2 →P389

Lv	25
HP	9000
属性タイプ	耐性:ー　弱点:水

●落とすアイテム:バジル、パナシーアボトル
●盗めるアイテム:アップルグミ

黒匣戦士3 →P389

Lv	25
HP	10000
属性タイプ	耐性:ー　弱点:火

●落とすアイテム:カモミール、ライフボトル
●盗めるアイテム:ミラクルグミ

Pickup CHAT

C059【ペットにするなら……】

リーゼ・マクシアでもイヌとネコはポピュラーなペットであることがわかる。6人のうちでは、ジュード、ローエン、レイアと圧倒的にイヌ派が多いようだ。

好きこのんで魔物を飼うなんて、やっぱア・ジュールは変わってるよな

飼うなら、やっぱりカワイイのがいいよね。イヌとか

おや、ジュードさんはイヌ派ですか。私もですよ

わたしも、断然イヌ派ー！ 追いかけっことかできるし

おいおい、イヌよりネコだろー。イヌ派とか軟弱すぎ

今はネコ派のほうが軟弱でしょう 自らも、ネコミミや尻尾を装着したり、語尾に『にゃん』をつけてしゃべったり……

それどこの文化？　真のネコ派はネコの気まぐれさにしびれるんだよ

お嬢ちゃんもネコがいいよなー？

わたしは……ピンクのブウサギが飼いたいです

ティポ派じゃないのー!?

ミラは、どんな動物がいい？

私か？　私が最も好む動物は、もちろん……お前たち人間だよ

TOWN

英霊が集う聖地 シャン・ドゥ

断崖に作られたア・ジュールの街。闘技大会が開かれるため、多くの人々で賑わう。その闘技大会の舞台となる空中闘技場は街の北側にあり、渡し舟を使って移動する。また、中央区の東側にはアルウィンの母親の家がある。

宝箱

- □□ ❶ リキュールボトル ※1
- □□ ❷ ホーリィボトル ※1
- □□ ❸ ダークボトル ※1
- □□ ❹ 謎の宝珠 ※2

※1 棚
※2 S055①開始後に入手可能

サブイベント

- □□ S014『暗躍する影たち②』 →P299
  期間：M31〜M50／M49
- □□ S047『ア・ジュール、その歴史①』 →P311
  期間：M27〜M35
- □□ S047『ア・ジュール、その歴史②』 →P311
  期間：M29〜M42
- □□ S047『ア・ジュール、その歴史③』 →P311
  期間：M31〜M42
- □□ S048『放浪青年』 →P312
  期間：M27〜
- □□ S049『霊勢変化の原因①-1』 →P312
  期間：M27〜M35
- □□ S049『霊勢変化の原因①-2』 →P312
  期間：M46〜／M54〜
- □□ S052『密猟者討伐』 →P313
  期間：M28〜
- □□ S054『後遺症』 →P313
  期間：M29〜M35
- □□ S055『母と子①』 →P314
  期間：M29〜M35
- □□ S055『母と子②』 →P314
  期間：M58〜／M54〜
- □□ S061『詩集と辞書①-1』 →P316
  期間：M31〜
- □□ S080『帰巣本能』 →P322
  期間：M46〜／M54〜

シャン・ドゥ 闘技場 英士の間

シャン・ドゥ ダーグ地下道

サブイベント

□□	S047「ア・ジュール、その歴史③」※ 期間：M31～M42	→P311
□□	S051「決勝の結末」 期間：M28～M35	→P313
□□	S056「キタル族の秘薬」 期間：M30～	→P314

※宿屋2Fで話を聞いたあと、つづきが発生

探索ポイント ×10

入手できるもの	ポイント	確率
砂金×1	50	14%
薬草×1	56	13%
虫の羽根×1	63	13%
1ガルド	–	10%
5ガルド	–	10%
10ガルド	–	10%
50ガルド	–	10%
100ガルド	–	10%
500ガルド	–	5%
漆黒の羽×1	–	5%

Pickup CHAT

C060【闘技大会】

武術の心得のあるジュードだが、闘技大会の観客の熱狂ぶりは理解できない様子。男らしくないと引け目を感じるジュードだったが、それも個性だとミラが語る。

みんな、闘技大会であんなに熱くなるんだな……

ジュードさんは、勝負事がお嫌いなのですか？

嫌いじゃないけど、何が楽しいのか、よくわからないんだ……
……男らしくないよね？

だが、それが君らしさだろう。
「らしさ」とは、個性だ
男らしさ、女らしさ、が重要なら、世界には二つの個性しかないことになってしまう

……うん。そうだよね

あ、文化的には興味あるんだよ

この大会の由来って、ア・ジュールの歴史と関係あるんじゃないかな？

ア・ジュールは、独自の力への信仰と長い部族抗争の歴史があります

この大会には、力の信仰を利用して、各部族の交流をはかる意図があるのでしょう

部族の交流で済めばいいがな

JUDE M28～M29
MILLA M28～M29

エリーゼの秘密～責任の行方

EVENT LIST

ジュード編

M28 エリーゼの秘密

❶ 王の狩り場へ行こう
- S051 「決勝の結末」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶闘技場 英氏の間にいる司会に話しかける
- S052 「密猟者討伐」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にいる部下に話しかけて、依頼を受ける

MAP 王の狩り場 →P202
MAP リーベリー岩孔 →P204

❷ アルヴィンとエリーゼを捜そう
❸ シャン・ドゥへ行こう
❹ エリーゼとレイアを追いかけよう

M29 責任の行方

❶ シャン・ドゥへ行こう
- S053 「研究所潜入」◷場所：リーベリー岩孔
  開始条件▶最下層に行く

MAP シャン・ドゥ →P197 TOWN

❷ ユルゲンスを捜そう
- S047 「ア・ジュール、その歴史②」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋にいるカーラに話しかける
- S054 「後遺症」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋に入る
- S055 「母と子①」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にある民家（アルヴィンの母の家）に入る

ミラ編

M28 エリーゼの秘密

❶ 王の狩り場へ行こう
- S051 「決勝の結末」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶闘技場 英氏の間にいる司会に話しかける
- S052 「密猟者討伐」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にいる部下に話しかけて、依頼を受ける

MAP 王の狩り場 →P202
MAP リーベリー岩孔 →P204

❷ アルヴィンとエリーゼを捜そう
❸ シャン・ドゥへ行こう
❹ エリーゼとレイアを追いかけよう

M29 責任の行方

❶ シャン・ドゥへ行こう
- S053 「研究所潜入」◷場所：リーベリー岩孔
  開始条件▶最下層に行く

MAP シャン・ドゥ →P197 TOWN

❷ ユルゲンスを捜そう
- S047 「ア・ジュール、その歴史②」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋にいるカーラに話しかける
- S054 「後遺症」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋に入る
- S055 「母と子①」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にある民家（アルヴィンの母の家）に入る

M28 M28 エリーゼの秘密

エリーゼとアルヴィンを追って

アルクノアに奪われたティポを追うエリーゼとアルヴィンは、王の狩り場へ向かったらしい。ジュードたちもふたりを追ってシャン・ドゥの北東側から王の狩り場へと急ぐ。王の狩り場ではAから北へ進んで、Bからリーベリー岩孔へ入ろう。リーベリー岩孔でボス戦は発生しないが、Bの近くに雑貨屋がいるので、王の狩り場を移動中に回復アイテムや料理を消耗した場合は調達しておくといい。

SUB EVENT

シャン・ドゥでふたつのサブイベントが発生する。期間限定である S051 『決勝の結末』は、闘技場英士の間にいる司会に話を聞くだけでクリアだ。S052 『密猟者討伐』は、王の狩り場への出口付近にいる部下からの討伐依頼。討伐対象は右のマップのCにある高台の上にいるので、リーベリー岩孔でアルヴィンたちと合流したあとに挑むといい。

Scenario 第2部 28 28 29 29

エリーゼの秘密～責任の行方

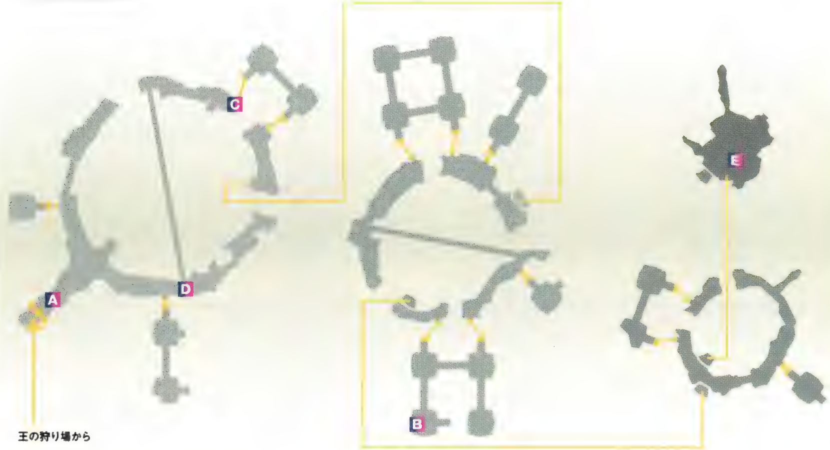
エリーゼに関する新たな事実が判明

リーベリー岩孔に入るとAから行動開始。エリーゼとアルヴィンはBにいるので、中央にある吊り橋を渡って降りていこう。ふたりと合流したらシャン・ドゥへと戻ることになるが、ワールドマップからの移動はできない。そこで出口へ向かうためにCへ行くとジャオが現われ、エリーゼやティポ、イスラについての新たな情報が得られる。イベント後エリーゼとレイアが離脱するが、Dですぐに復帰。ここでワールドマップからの移動が可能になるので、シャン・ドゥへと戻ればいい。ただしM29に入ってから最下層へ行くと、S069『研究所潜入』が発生するので、下層の探索はエリーゼ、レイアとの合流後にするといい。

アルクノアが何らかの装置を抜き去ったことで、ティポは初期化されてしまう。

エリーゼの両親はすでに他界。悲しい現実がつぎつぎと彼女に突きつけられる。

リーベリー岩孔



Pickup CHAT

C191【ティータイムの効能】

アルクノアの活動も本格化し、気の抜けない旅が続くなか、ローエンは執事ならではの気配りで一行の疲れを癒すのだった。ちなみにピールとは、果物の皮のこと。

どこに敵がいるかわからない。気をつけろ

はい……

みなさん、一休みしてお茶などいかがでしょう？

茶など飲んでいる場合ではないだろう？

そうおっしゃらずに。とっておきの茶葉をお出ししますから

む……少しだけだぞ。警戒はおこたるなよ

美味しい……

幸せなお味ー

味もだが、香りが素晴らしいな

はい。ドライフルーツのピールを散らしたローエンオリジナルブレンドティーです

ふふ、不思議だ。たった一杯で心の疲労がとれたようだ

なんかやる気出たー！

ほっほっほ、お茶と他愛ないおしゃべりの効能ですよ

M29 M29 責任の行方

ア・ジュール王のいるカン・バルクへ

エリーゼとアルヴィンの救出に成功してシャン・ドゥへ戻った一行をAでイスラが出迎える。ジュードが問いただすと、孤児だったエリーゼをさらって研究所に売り払ったのは、やはりイスラであり、弱みを握られている彼女は今もアルクノアに利用されていることがわかる。イスラと別れたら、Bへ行くとユルゲンスと出会い、ア・ジュールの首都カン・バルクへ向かうことになる。

ワイバーン使用の許可をもらいに、Cからモン高原へ出て、カン・バルクへ行こう。

SUB EVENT

シャン・ドゥに戻った時点で3つのサブイベントと、S047の続きを開始できる。すべて期間限定なので、カン・バルクへ旅立つまえに見ておきたい。S053はリーベリー岩孔の最下層へ行けばその場でクリア。また、Dにあるシャン・ドゥの宿屋へ入るとS054が発生し、医療ジンテクスの苦痛に耐えるミラのために「ハートハーブ」を探すことになる。このとき宿屋の1Fにいるカーラに話しかけて、S047の続きも見ておこう。S054は、モン高原のランダムトレジャーで「ハートハーブ」を入手してシャン・ドゥの宿屋に泊まればクリアだ。あとはEにあるアルヴィンの母の家を訪れてS055もチェックしておきたい。S047とS055の続きはまたあとで発生する。

Pickup CHAT C064【ジャオ再び】

サマンガン樹界での対決後、リーベリー岩孔で再び現われたジャオだが、ローエンとレイアは初対面。魔物を操る戦士ジャオに、ローエンは心当たりがありそうだ。

さっきの大っきな人ってエリーゼのなんなの？

ひょっとしてストーカー？

ストーカーとはなんだ？

えっと。例えば、誰かをミョーに心配して、あとを追っかけまわす人のことだよ

なるほど。つまり、レイアはジュードのストーカーというわけだな

ちょ、ミラひどいっ！

あの方は、エリーゼさんの過去を知っているようですね？

ジャオは、ずいぶんエリーゼの身を案じているようだが、理由はわからない

ジャオ……どこかで聞いた名前ですね

名のある戦士かもしれない。魔物を操る相当な使い手だぞ

魔物を操る……まさか彼は……

FIELD

王の狩り場

シャン・ドゥの北に広がるフィールド。ここで入手できる「桃色象の牙」は S026 「ピンクかわいいもの」で必要になる素材だ。また、S039 「至高のマゲ飾」で必要になる「殿様ちょんまげ」も南西部で手に入れておこう。

宝箱

①	危ない液体×5
②	ラベンダー
③	マインドチャーム
④	スペシフィック
⑤	牛丼・並
⑥	パナシーアボトル×2
⑦	3000ガルド
⑧	漆黒の羽×6
⑨	毛皮×8
⑩	ミックスグミ
⑪	トリート
⑫	4000ガルド
⑬	ブルーセボリー

サブイベント

S052「密猟者討伐」※ →P313
期間：M28～

※討伐対象が出現

探索袋 ×15

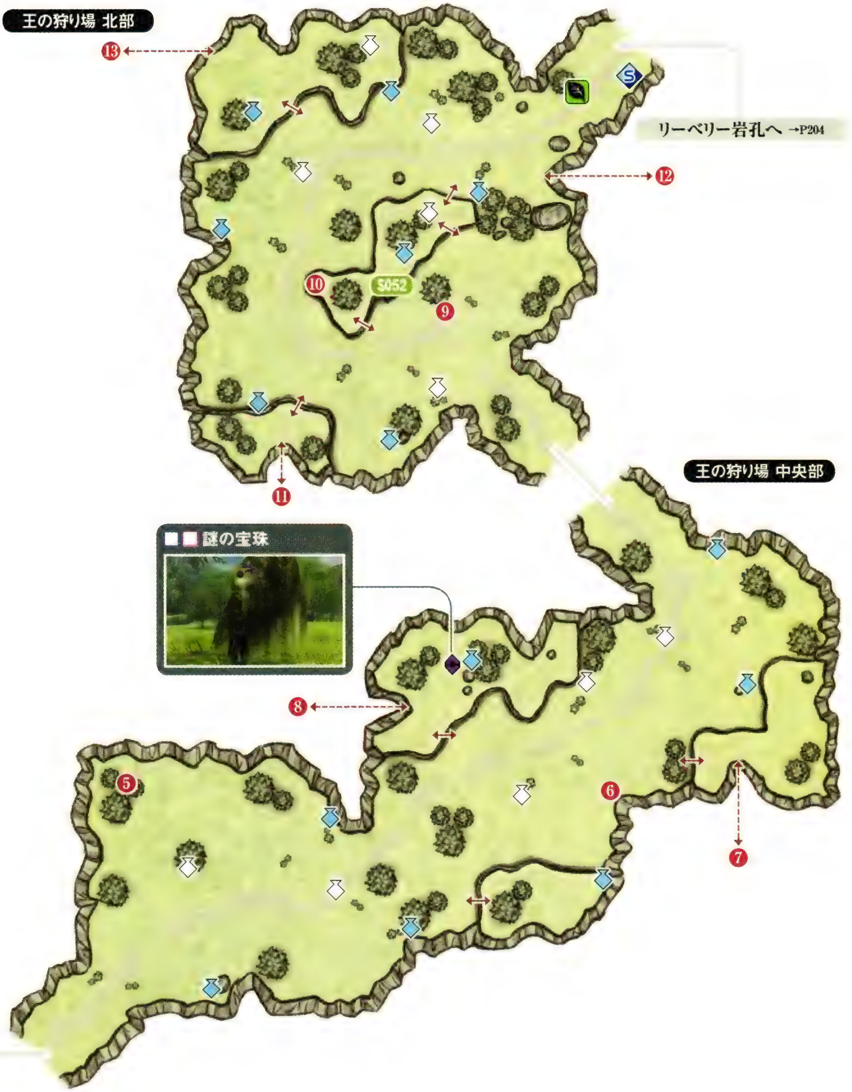
入手できるもの ※	ポイント	確率
クラウンフェザー×3~6	76	17%
ジオストーン×3~6	90	15%
猛禽の爪×3~6	110	13%
桃色象の牙×3~6	120	7%
危ない液体×2~4	240	11%
G 800ガルド	–	17%
G 1600ガルド	–	7%
漆黒の羽×2~4	–	13%

※王の狩り場 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

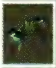
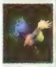
探索ポイント ×21

入手できるもの ※	ポイント	確率
毛皮×2~3	70	17%
クラウンフェザー×2~3	76	17%
巨大な甲羅×2~3	83	13%
ジオストーン×2~3	90	13%
とがった爪×2~3	100	9%
猛禽の爪×2~3	110	9%
桃色象の牙×2~3	120	8%
危ない液体×1	240	7%
漆黒の羽×1~2	–	7%

※王の狩り場 中央部のみ、個数+1



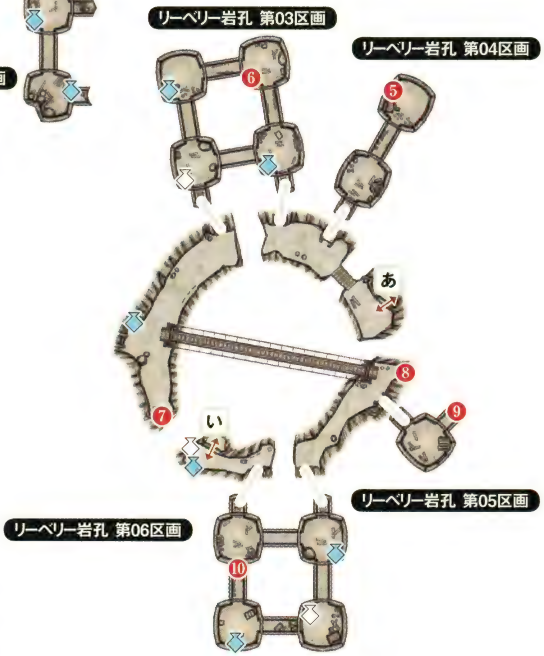
出現モンスター

	名前	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
	□□シルヴァクラブ	→P369	ガードタイプ	26	3500
	□□ファンテイル	→P359	パワータイプ	26	4000
	□□プリジゴク	→P376	マジックタイプ	26	3200
	□□ハーピー	→P378	マジックタイプ	26	3900

DUNGEON

リーベリー岩孔

かつてア・ジュールの増霊極（ブースター）研究所があった場所で、エリーゼもここで過ごしたことがある。現在は廃墟となっており、魔物とアルクノアが多数出現。炎で攻撃してくるヘヴィソル・アルクノアがやっかいだ。



宝箱

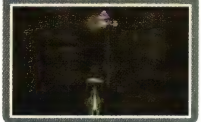
- □□ ❶ 巨大な甲羅×7
- □□ ❷ 豆腐の味噌汁・並
- □□ ❸ ストーンチャーム
- □□ ❹ バトルガード
- □□ ❺ トリート
- □□ ❻ ライフボトル
- □□ ❼ ミックスグミ
- □□ ❽ リキュールボトル
- □□ ❾ ブルーバジル
- □□ ❿ 2000ガルド
- □□ ⓫ ベルベーヌ×5
- □□ ⓬ クラウンフェザー×10
- □□ ⓭ 漆黒の羽×5
- □□ ⓮ 3000ガルド
- □□ ⓯ ミディブラウス

サブイベント

- □□ S053「研究所潜入」 →P313
  期間：M29～
- □□ S055「母と子②」※目的地 →P314
  期間：M58～／M54～
- □□ S099「記憶の底にあるもの」 →P328
  期間：M58～／M54～

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

■■ 異能の書「治療経験」



探索袋 ×8

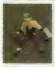
入手できるもの	ポイント	確率
ジオストーン×3〜6	90	18%
猛禽の爪×3〜6	110	16%
真珠×3〜6	130	14%
不思議なビード×2〜4	420	12%
900ガルド	−	18%
1800ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

探索ポイント ×15

入手できるもの	ポイント	確率
巨大な甲羅×2〜3	83	18%
ジオストーン×2〜3	90	18%
とがった爪×2〜3	100	14%
猛禽の爪×2〜3	110	14%
キノコパウダー×2〜3	120	10%
真珠×2〜3	130	10%
不思議なビード×1	420	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

出現モンスター

□□ エルダス →P368
戦闘タイプ ガードタイプ LV 27 HP 6200



□□ パワーソル・アルクノア →P359
戦闘タイプ パワータイプ LV 27 HP 4400

□□ ヘヴィソル・アルクノア →P371
戦闘タイプ テクニックタイプ LV 27 HP 3800

□□ マインプラント →P363
戦闘タイプ パワータイプ LV 27 HP 6500

□□ ライオットソル・アルクノア →P363
戦闘タイプ スピードタイプ LV 27 HP 4200

Pickup CHAT C186【リリアルオーブ】

エリーゼのリリアルオーブは、落ちていたものをティポが拾って食べたものだった。リリアルオーブとは果たして何なのか？　それは S102 『黄金魔剣士』で判明する。

リリアルオーブってキレイだよねー

エリーゼは、どこでリリアルオーブを手に入れたのだ?

えっと……気が付いたらティポの中にあったんです

落ちてたんだよー。きれいだったから、ついー

食べたの!?

ま、いいじゃないか。持ってなかったら、今頃魔物にやられてたよ

それにしても、戦いの道具でありながらかくも美しい……

このようなものをつくり出す人間は、やはり素晴らしいよ

……妙な物や、危ないモンつくるのも人間だけどな

そうだな。その二面性も人間が人間たるゆえんなのだろうが……

FIELD

ソグド湿道

S040 「放浪青年」で行方不明になった青年を捜しに訪れる。ニ・アケリアとシャン・ドゥから入れるが、高レベルの魔物が出現する危険なフィールドだ。南東部の魔獣ガットレガがいる場所は北東部から行ける。

ニ・アケリアへ →P149

宝箱

□	□	1	ラベンダー
□	□	2	カモミール
□	□	3	サフラン
□	□	4	バジル
□	□	5	ベルベーヌ
□	□	6	謎の宝珠
□	□	7	ジャスミン
□	□	8	大樹の実り×2
□	□	9	オメガエリクシール
□	□	10	5000ガルド
□	□	11	セボリー
□	□	12	漆黒の羽×10

■ ■ 10000ガルド

サブイベント

□ □ S048『放浪青年』※目的地 →P312
期間：27～

探索袋 × 14

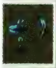
入手できるもの	ポイント	確率
危ない液体×2～3	240	18%
不思議なビード×2～3	420	16%
魔物の体液×2～3	700	14%
1500ガルド	–	20%
3000ガルド	–	10%
漆黒の羽×2～4	–	22%

探索ポイント × 24

入手できるもの ※	ポイント	確率
変な欠片×1	50	18%
謎の液体×1	90	18%
雪色ポンポン×1	140	14%
危ない液体×1	240	14%
不思議なビード×1	420	10%
魔物の体液×1	700	10%
漆黒の羽×1～2	–	16%

※ソグド湿道 南東部と北東部のみ、個数+1

出現モンスター

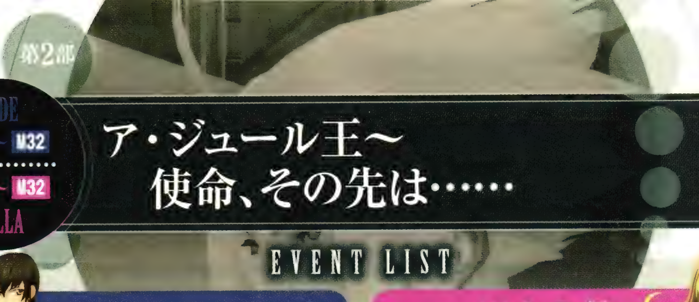

□ □ ウォータースピリッツ →P377
戦闘タイプ マジックタイプ Lv 40 HP 4500

□ □ グランドボア →P360
戦闘タイプ パワータイプ Lv 40 HP 6050

□ □ コカトリス →P374
戦闘タイプ テクニックタイプ Lv 39 HP 4100

□ □ ジェントルメン →P380
戦闘タイプ ストレンジタイプ Lv 60 HP 8800

□ □ バルースチュンチュン →P373
戦闘タイプ テクニックタイプ Lv 39 HP 3388

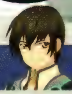


第2部

JUDE M30 ～ M32
M30 ～ M32 MILLA

ア・ジュール王～使命、その先は……

EVENT LIST



ジュード編

M30 ア・ジュール王

❶ モン高原からカン・バルクへ行こう
- S056「キタル族の秘薬」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶闘技場 英士の間にいる部下に話しかけて、依頼を受ける
- S036「ミラのペンダント①-2」◷場所：ニ・アケリア
  開始条件▶中央付近にいるイバルに近づく

MAP モン高原 →P212 FIELD
MAP カン・バルク →P214 TOWN

❷ 宿屋へ行こう
- S057「ジュードの代診①」◷場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の前に行く

❸ エリーゼを捜そう
❹ 王城へ行こう
- S058「楽しいおしゃべり」場所：カン・バルク
  開始条件▶宿屋に泊まる
- S059「生存競争」場所：カン・バルク
  開始条件▶中央区にいる討伐兵に話しかけて、依頼を受ける
- S060「逃げ出したブウサギ」場所：カン・バルク
  開始条件▶居住区 広場にいる花嫁に話しかけて、依頼を受ける

❺ ア・ジュール王に会いに行こう
❻ カン・バルクから脱出しよう

BOSS ウィンガル(1)、プレザ(1)

M31 空翔るワイバーン

MAP モン高原 →P212 FIELD

❶ シャン・ドゥへ行こう

MAP シャン・ドゥ →P197 TOWN

❷ ワイバーンに乗って出発しよう
- S014「暗躍する影たち②」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋に近づく
- S045「ル・ロンドの思い出②-1」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋のロビーにあるマーボーカレーを調べる
- S047「ア・ジュール、その歴史③」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋の2Fにいるカーラに話しかける
- S061「詩集と辞書①-1」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にいる商人に話しかける
- S062「蘇る記憶」場所：ハ・ミル
  開始条件▶ハ・ミルに入る
- S063「村人を捜せ」場所：ハ・ミル
  開始条件▶東部の民家にいる村民に話しかけて、依頼を受ける
- S064「ミルクを求めて」場所：ハ・ミル
  開始条件▶S063をクリア後、東部にいるロランに近づき、依頼を受ける
- S065「ドードリアの謎」場所：ハ・ミル
  開始条件▶S064をクリア後、ロランに話しかけて依頼を受ける

MAP カラハ・シャール →P162 TOWN

BOSS プテラブロンク

M32 使命、その先は……

❶ ワイバーンの治療が終わるまでぶらつこう
❷ 広場へ行こう
❸ ドロッセルに話しかけて出発しよう

ミラ編

M30 ア・ジュール王

❶ モン高原からカン・バルクへ行こう
- S056「キタル族の秘薬」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶闘技場 英士の間にいる部下に話しかけて、依頼を受ける
- S036「ミラのペンダント①-2」◷場所：ニ・アケリア
  開始条件▶中央付近にいるイバルに近づく

MAP モン高原 →P212 FIELD
MAP カン・バルク →P214 TOWN

❷ 宿屋へ行こう
- S057「ジュードの代診①」◷場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の前に行く

❸ エリーゼを捜そう
❹ 王城へ行こう
- S058「楽しいおしゃべり」場所：カン・バルク
  開始条件▶宿屋に泊まる
- S059「生存競争」場所：カン・バルク
  開始条件▶中央区にいる討伐兵に話しかけて、依頼を受ける
- S060「逃げ出したブウサギ」場所：カン・バルク
  開始条件▶居住区 広場にいる花嫁に話しかけて、依頼を受ける

❺ ア・ジュール王に会いに行こう
❻ カン・バルクから脱出しよう

BOSS ウィンガル(1)、プレザ(1)

M31 空翔るワイバーン

MAP モン高原 →P212 FIELD

❶ シャン・ドゥへ行こう

MAP シャン・ドゥ →P197 TOWN

❷ ワイバーンに乗って出発しよう
- S014「暗躍する影たち②」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋に近づく
- S045「ル・ロンドの思い出②-1」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋のロビーにあるマーボーカレーを調べる
- S047「ア・ジュール、その歴史③」◷場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶宿屋の2Fにいるカーラに話しかける
- S061「詩集と辞書①-1」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にいる商人に話しかける
- S062「蘇る記憶」場所：ハ・ミル
  開始条件▶ハ・ミルに入る
- S063「村人を捜せ」場所：ハ・ミル
  開始条件▶東部の民家にいる村民に話しかけて、依頼を受ける
- S064「ミルクを求めて」場所：ハ・ミル
  開始条件▶S063をクリア後、東部にいるロランに近づき、依頼を受ける
- S065「ドードリアの謎」場所：ハ・ミル
  開始条件▶S064をクリア後、ロランに話しかけて依頼を受ける

MAP カラハ・シャール →P162 TOWN

BOSS プテラブロンク

M32 使命、その先は……

❶ ワイバーンの治療が終わるまでぶらつこう
❷ 広場へ行こう
❸ ドロッセルに話しかけて出発しよう

ガイアスとの謁見後に街を脱出

カン・バルクは、モン高原の北西にある。到着したら、ユルゲンスがア・ジュール王に謁見の許可をもらってくるのを待つため、Aの宿屋に泊まろう。宿屋で待つあいだに部屋から出て行ったエリーゼとBで合流したら、C→Dと進んでア・ジュール王ガイアスとの謁見に臨めばいい。ただし、謁見後はアルヴィンが離脱するほか、カン・バルク内のア・ジュール兵とのエンカウントで戦闘となり、街を自由に探索できなくなってしまう。さらに街から脱出すると、M39まではカン・バルクに入れなくなるので、サブイベントはガイアスに会うまえに済ませたい。謁見後はEの扉を調べてFへ行くとボス戦に突入。撃破したらワールドマップからシャン・ドゥへ戻ろう。

多くの部族を束ねるア・ジュール王ガイアス。ジャオとプレザも王の配下だった。

BOSS BATTLE

ウィンガル(1)、プレザ(1)

ウィンガル(1)とプレザ(1)は、リンクして強力な共鳴術技を使用する。また、術を多用するため、ローエンのオートマジックガードで術を防ぎつつ戦おう。HPと防御力が低いプレザ(1)を集中的に攻撃してさきに倒し、ふたりの共鳴術技を封じたい。また、ウィンガル(1)の奥義「鳳凰天駆」を喰らうと炎上の状態変化を引き起こす。ウィンガル(1)が飛び上がったらガードし、地属性の攻撃で反撃しよう。

オススメ共鳴術技

三散華	+	ロックトライ	=	玄武散
ファイアボール	+	セヴァードフェイト	=	フェイタルボム

ボスデータ

ウィンガル(1) →P383
Lv 32 / HP 24000
耐性:風　弱点:地
●落とすアイテム:ナイツシンボル
●盗めるアイテム:ウィンドマント

プレザ(1) →P383
Lv 30 / HP 22000
耐性:水　弱点:火
●落とすアイテム:ホーリィシンボル
●盗めるアイテム:アクアマント

SUB EVENT

各地でサブイベントが発生するので、ワールドマップから移動して見ておこう。S036はジュード編とミラ編で展開が異なるので、ジュード編でクリア済みでもミラ編でもう一度見ておくといい。カン・バルクの3つのサブイベントは期間限定ではないが、ア・ジュール王に謁見するまえに終わらせておかないと、M41以降までクリアできなくなる。

M31 M31 空翔るワイバーン

3頭のワイバーンでいざイル・ファンへ

カン・バルクからの脱出後、ワールドマップを開いてシャン・ドゥへ移動しよう。Aから行動開始となり、Bへ行くとアルヴィンがパーティに復帰する。Cにいるユルゲンスに話しかけて「はい」を選ぶと、いよいよワイバーンに乗ってイル・ファンへ向かうことになるが、そのままボス戦になる。ユルゲンスに話しかけるまえに回復を済ませ、経験値やガルドを増やす料理を食べておきたい。

BOSS BATTLE

プテラブロンク

プテラブロンクの攻撃は、モーションが大きくガードしやすい。ただし、ダメージを受けると恐怖の状態変化を引き起こす「マーヴルレイザー」はよけたほうが賢明。これは直線攻撃なので、技名が見えたら横に逃げれば回避可能だ。ショートカットにローエンの「スプラッシュ」を設定して連発し、「スプラッシュ」がヒットしているあいだに追撃するといい。プテラブロンクのHPが減ると使ってくる「カーペットボミング」はガード不能なので、フリーランで逃げよう。

オススメ共鳴術技

叛陽陣	＋ネガティブホルダー	＝イノセントゲート
魔神拳	＋スプラッシュ	＝スプラッシュライン

ボスデータ

プテラブロンク
→P386

Lv	32
HP	36000

属性タイプ　耐性:風　弱点:水

●落とすアイテム:オパール
●盗めるアイテム:オパール

SUB EVENT

ワイバーンで出発するまえにシャン・ドゥの3つのサブイベントを済ませるといい。S014は宿屋に近づくと発生し、アルヴィンとプレザのことが聞ける。S043では今回もカーラに話を聞く。宿屋の2Fで話を聞いたら、続けて闘技場 英士の間でもう一度話を聞こう。このほかラ・シュガルの侵攻を受けたハ・ミルを復興させるS063も始められる。

シャン・ドゥではカーラから合計4回話を聞く。期間限定なので注意。

Pickup CHAT C071【ウィンガルの言葉】

カン・バルク脱出時に戦ったウィンガルは、髪の色の変化とともにマナが増大し、話す言葉も変化した。また、彼はエリーゼの先輩という言葉を口にしたが……。

あの黒い人、突然、知らない言葉を話し出しましたね……

あれは、かつてのア・ジュールを支配した部族の言葉、ロンダウ語です

わかるの、ローエン?

聞き取れる程度ですが、一応

でも、なんでいきなりそんな言葉を使ったのかな?

戦闘にともなう変化のようでした。増霊極の副作用かもしれませんね

わたしも、突然言葉が変わっちゃうんでしょうか……

みんなと話せなくなったら、やだー!

だ、大丈夫だよ。あの人の増霊極とティポは違うし

万が一そうなっても、私、エリーゼの言葉を勉強するから

ありがとう……レイア

でもさー、レイアって勉強得意なのー?

うっ、それは……

M32 M32 使命、その先は……

仲間と話し、ワイバーンの治療を待つ

Aでプテラブロンクとの戦いが終わると、ドロッセルとの再会を果たす。傷ついたワイバーンの治療を待つため、一行は自動的に領主邸内へ移動。ここで主人公ひとりになるので、街の中にいる仲間と話そう。Bでローエン、Cでエリーゼ、Dでレイア、Eでアルヴィンと会話できる。4人と話したあとFへ戻ってジュードとミラのふたりになったら、Gに行って全員と合流すればいい。仲間との合流後は、Hにいるドロッセルに話しかけて、2回「はい」を選べば、自動的にイル・ファン近くのバルナウル街道に移動する。ドロッセルに話しかけた際、「やり残したことはありませんか？」と表示されるが、イル・ファンへ進んでも戻れなくなるわけではないので気にせずに進もう。また、第2部が終わるまではバルナウル街道とカラハ・シャールをワイバーンで往復できる。

カラハ・シャール

ローエンとナハティガルとの過去が明らかに。彼も旧友と向き合うことを決意する。

レイアも彼女なりの事情で黒匣を破壊したいと考えていることがわかる。

ジュードには、ミラのように人と精霊を守りたいという気持ちが芽生え始めていた。

Pickup CHAT

C072【ワイバーンの乗り心地】

最初は肝を冷やしたワイバーンでの飛行だったが、雲を突き抜けた先には美しい世界が広がっていた。乗り心地に酔うエリーゼをまたしてもアルヴィンがからかう。

空飛ぶの気持ちよかったねー

ワイバーンも、思ってたより
怖くなかったです

おたくら、ワイバーンに食われなくて
よかったなぁ

……ふんです

裏切り者のアルヴィンこそ
食べられちゃえばよかったのにー

あれ、言わなかったっけ？
ワイバーンは子どもしか食べないんだぜ

しかも食べるのは肉じゃない。魂を気付かれ
ないようにちょっとずつかじっていくんだ

気持ちよく空を飛んでる隙に
だいぶ魂を食べられちゃったかも……

うそうそ！　そんなのでたらめです！

いやー！
やっぱりワイバーン怖ーい！

くくく、ホント素直だねぇ

FIELD

モン高原

シャン・ドゥとカン・バルクの間に広がる雪原。音無しの洞窟は岩で通れなくなっているが、洞窟の北西にある穴をしゃがんで通ることで奥へ進める。S049を進める際は、音無しの洞窟を抜けて、モン高原 北方へ行こう。

宝箱

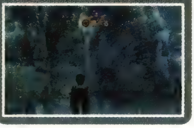
- ❶ 不思議なビード×5
- ❷ とがった爪×8
- ❸ カモミール
- ❹ ジオストーン×7
- ❺ 3000ガルド
- ❻ 漆黒の羽×4
- ❼ ライトマント
- ❽ トリート
- ❾ オレンジグミ×3
- ❿ ポトフ・並
- ⓫ パイングミ
- ⓬ ブルーベルベーヌ
- ⓭ 漆黒の羽×5
- ⓮ エリクシール
- ⓯ 謎の宝珠
- ⓰ 4000ガルド

サブイベント

□□ S059『生存競争』※1 期間：M30～	→P315
□□ S060『逃げ出したブウサギ』※2 期間：M30～	→P315
□□ S099『記憶の底にあるもの』※3 期間：M58～／M54～	→P328

※1 討伐対象が出現
※2 捜索対象が出現
※3 つづきが発生

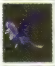
■■ 異能の書「経験稀増」



シャン・ドゥ ダーグ地下道へ →P198

出現モンスター

□□ スノウウォント →P360
戦闘タイプ：パワータイプ　Lv 28　HP 4900



□□ スノウドラゴン →P369
戦闘タイプ：ガードタイプ　Lv 28　HP 8800

□□ 抵抗部族剣兵長 →P371
戦闘タイプ：テクニックタイプ　Lv 28　HP 4200

□□ 抵抗部族重兵 →P367
戦闘タイプ：ガードタイプ　Lv 28　HP 5000

□□ 抵抗部族術兵 →P375
戦闘タイプ：マジックタイプ　Lv 28　HP 4000

探索袋 ×19

入手できるもの ※	ポイント	確率
とがった爪×3～6	100	17%
キノコパウダー×3～6	120	15%
ハートハーブ×3～6	120	7%
ハチの巣×3～6	140	13%
不思議なビード×2～4	420	11%
900ガルド	－	17%
1800ガルド	－	7%
漆黒の羽×2～4	－	13%

※モン高原 北方と音無しの洞窟のみ、個数＋2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×27

入手できるもの ※	ポイント	確率
ジオストーン×2～3	90	17%
とがった爪×2～3	100	17%
猛禽の爪×2～3	110	13%
キノコパウダー×2～3	120	13%
ハートハーブ×2～3	120	8%
真珠×2～3	130	9%
ハチの巣×2～3	140	9%
不思議なビード×1	420	7%
漆黒の羽×1～2	－	7%

※モン高原 北方と音無しの洞窟のみ、個数＋1

TOWN

黎明の都 カン・バルク

ガイアスの居城があるア・ジュールの首都。M30で初めて訪れるが、ガイアスに謁見すると、M39までは入れなくなるので注意。また、大通りや居住区の屋根の部分は、M39で通ることになる。

宝箱

- □□ ❶ リキュールボトル ※棚
- □□ ❷ ダークボトル ※棚
- □□ ❸ 謎の宝珠 ※棚

サブイベント

- □□ S037『姉と妹と①-2』 →P308
  期間：M42～M43
- □□ S047『ア・ジュール、その歴史④』 →P311
  期間：M41～M42／M42～M42
- □□ S058『楽しいおしゃべり』 →P315
  期間：M30～
- □□ S059『生存競争』 →P315
  期間：M30～
- □□ S060『逃げ出したブウサギ』 →P315
  期間：M30～
- □□ S071『軍師二人』※ →P319
  期間：M58～／M54～
- □□ S076『ジャオとウィンガル』 →P321
  期間：M42～M42
- □□ S077『洞窟の魔物』 →P321
  期間：M42～
- □□ S101『王、ガイアス』 →P328
  期間：M58～／M54～

※ザイラの森の教会で見ていない場合のみ発生する

出現モンスター

	モンスター	戦闘タイプ	Lv	HP
□□	ア・ジュール近衛剣兵 ※1 →P371	テクニックタイプ	29	4900
□□	ア・ジュール重近衛兵 ※1 →P367	ガードタイプ	29	5000
□□	ア・ジュール術近衛兵 ※1 →P371	マジックタイプ	29	4200
□□	パワーソル・コマンド ※2 →P359	パワータイプ	41	5300
□□	ヘヴィソル・コマンド ※2 →P371	テクニックタイプ	42	5000
□□	ライオットソル・コマンド ※2 →P363	スピードタイプ	42	4700

※1 M30でのみ出現する
※2 M39でのみ出現する

探索ポイント ×14

入手できるもの	ポイント	確率
巨大な甲羅×1	83	14%
ジオストーン×1	90	13%
とがった爪×1	100	13%
1ガルド	—	10%
5ガルド	—	10%
10ガルド	—	10%
50ガルド	—	10%
100ガルド	—	10%
500ガルド	—	5%
漆黒の羽×1	—	5%

Scenario
第2部
30 30
31 31
32 32

ア・ジュール王～使命、その先は……

第2部

JUDE M33～M34
MILLA M33～M34

イル・ファンへ向けて～クルスニクの槍を求めて

EVENT LIST

ジュード編

M33 イル・ファンへ向けて

1. イベントのみ

M34 クルスニクの槍を求めて

MAP バルナウル街道 →P218 FIELD

1. イル・ファンへ行こう

MAP イル・ファン →P130

2. 研究所へ行こう
   - S023『逃亡者たち①-2』場所：イル・ファン
     開始条件▶中央広場にいる少女に話しかける
   - S051『詩集と辞書①-2』場所：カラハ・シャール
     開始条件▶領主邸の個室(ドロッセルの部屋)に入る
   - S066『ハウス教授の研究』場所：イル・ファン
     開始条件▶タリム医学校 学生棟通路を進む
   - S067『期末商戦』場所：イル・ファン
     開始条件▶サン・サーラ商館の2階にいる主任に話しかけて、依頼を受ける
   - S068『レポートの素材』場所：イル・ファン
     開始条件▶タリム医学校 学生課窓口にいる院生に話しかけて、依頼を受ける
   - S069『要塞への伝言』場所：イル・ファン
     開始条件▶中央広場にいる悲しげな少女に話しかけて、依頼を受ける
3. クルスニクの槍を探そう

MAP ラフォート研究所 →P132 DUNGEON

4. 扉の中を確認する方法を探そう
5. 物音を調べよう
6. モニターを調べよう
7. イル・ファンで赤い服の少女を捜そう

MAP イル・ファン →P130

BOSS アグリア(1)

ミラ編

M33 イル・ファンへ向けて

1. イベントのみ

M34 クルスニクの槍を求めて

MAP バルナウル街道 →P218 FIELD

1. イル・ファンへ行こう

MAP イル・ファン →P130

2. 研究所へ行こう
   - S001『リーゼ・マクシアの循環』場所：イル・ファン
     開始条件▶タリム医学校 学生課窓口にいる教授に近づく
   - S023『逃亡者たち①-2』場所：イル・ファン
     開始条件▶中央広場にいる少女に話しかける
   - S061『詩集と辞書①-2』場所：カラハ・シャール
     開始条件▶領主邸の個室(ドロッセルの部屋)に入る
   - S067『期末商戦』場所：イル・ファン
     開始条件▶サン・サーラ商館の2階にいる主任に話しかけて、依頼を受ける
   - S068『レポートの素材』場所：イル・ファン
     開始条件▶タリム医学校 学生課窓口にいる院生に話しかけて、依頼を受ける
   - S069『要塞への伝言』場所：イル・ファン
     開始条件▶中央広場にいる悲しげな少女に話しかけて、依頼を受ける
3. クルスニクの槍を探そう

MAP ラフォート研究所 →P132 DUNGEON

4. 扉の中を確認する方法を探そう
5. 物音を調べよう
6. モニターを調べよう
7. イル・ファンで赤い服の少女を捜そう

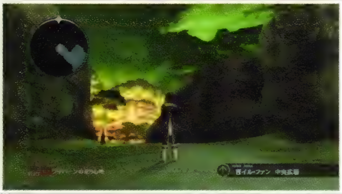
MAP イル・ファン →P130

BOSS アグリア(1)

M33 M33 イル・ファンへ向けて

バルナウル街道を北西へ進もう

カラハ・シャールからワイバーンで飛び立ったジュードたち。さすがに王都に降りるわけにはいかないということで、バルナウル街道のAから徒歩でイル・ファンを目指す。街道を北西へ進めば着くが、さきに南東へ進んでガンダラ要塞に入っておくと、イル・ファンで受けるS069のクリアが楽になる。

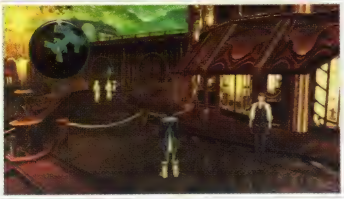


降り立った場所は青空だが、夜域のイル・ファンに近づくにつれ空が暗くなっていく。

M34 M34 クルスニクの槍を求めて

再び研究所に入りクルスニクの槍を探せ

イル・ファンに到着すると、研究所から煙が上がっているのが見えるので、Aへ向かおう。ア・ジュールのスパイが研究所内にいるという情報を聞いたら、目の前のドアからラフォート研究所へ。研究所内では行ける範囲が限られているため、目的地への移動を優先すること。Bから進むと、イベント後Cから行動開始。2階に上がってDの第12研究室へ入ろう。イベントが終わったら、部屋の中のはしごを登ってモニターを調べると、クルスニクの槍はすでにどこかに移されたことがわかる。その後、ア・ジュールのスパイを捜すことになったら、ワールドマップからイル・ファンのバルナウル街道側 入口へ飛び、Eにいるアグリアに近づくとボス戦になる。



赤い服の少女(アグリア)は中央広場にいる。見落としやすい場所なので注意しよう。

BOSS BATTLE

アグリア(1)

アグリア(1)と2体のア・ジュールスパイとの戦い。まずはア・ジュールスパイを弱点の火属性で倒し、敵の数を減らそう。また、アグリア(1)が召喚するファイアスピリッツが現われた場合もすぐに倒すこと。そのあとアグリアを水属性攻撃で攻めればいい。

アグリアがオーバーリミッツを使ったら効果が切れるまで逃げよう。

オススメ共鳴術技

魔神拳	＋スプラッシュ	＝スプラッシュライン
スプラッシュ	＋兎迅衝	＝水月烈破

ボスデータ

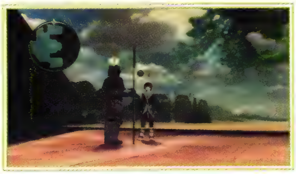
アグリア(1)
→P383

Lv	33
HP	30000
属性タイプ	耐性:火　弱点:水

●落とすアイテム:ガーネット
●盗めるアイテム:レモングミ

SUB EVENT

イル・ファンで5つのサブイベントが発生する。ジュード編では最初にできたS001をミラ編はここで開始可能。期間限定なので、ジュード編で見忘れている場合もこのときに済ませよう。また、中央広場にいる少女に話しかけるとS023の続きが発生。同じく中央広場で受けるS069は、ガンダラ要塞へ「父への手紙」を届けて報告すればクリアだ。



ガンダラ要塞へは、タラス街道側ではなく、バルナウル街道側から入る。

FIELD

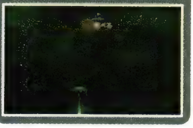
バルナウル街道

イル・ファンとガンダラ要塞をつなぐ間道。北西部にあるアイフリードの秘宝は、レイアのスキル「スカイソルジャー」を習得できる一品。彼女を戦闘に参加させているなら、早めに入手しておきたい。

宝箱

□	□	1	キノコパウダー×8
□	□	2	エリクシール
□	□	3	謎の宝珠
□	□	4	アップルグミ×3
□	□	5	バジル
□	□	6	猛禽の爪×9
□	□	7	マジックマーク
□	□	8	フルーツサラダ・並
□	□	9	ブルーラベンダー
□	□	10	漆黒の羽×6
□	□	11	3500ガルド
□	□	12	パナシーアボトル×3
□	□	13	パイングミ
□	□	14	ミックスグミ
□	□	15	とがった爪×10

□□異能の書「天空武士」



□□悪魔の羽

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

サブイベント

□□ S071『ワイバーンはどこに?』 →P319
期間：M36～

出現モンスター

		戦闘タイプ	Lv	HP
□□ スコーピオン	→P361	パワータイプ	31	4900
□□ 抵抗部族剣兵	→P371	テクニックタイプ	31	4500
□□ テイルビーク	→P359	パワータイプ	31	4400
□□ ラ・シュガル重兵崩れ	→P367	ガードタイプ	31	5200
□□ ラ・シュガル術兵崩れ	→P375	マジックタイプ	30	4200

探索袋

×18

入手できるもの	ポイント	確率
キノコパウダー×3～6	120	18%
ハチの巣×3～6	140	16%
大きな角×3～6	170	14%
不思議なビード×2～4	420	12%
1000ガルド	－	18%
2000ガルド	－	8%
漆黒の羽×2～4	－	14%

※バルナウル街道 中央部と南西のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント

×26

入手できるもの	ポイント	確率
猛禽の爪×2～3	110	18%
キノコパウダー×2～3	120	18%
真珠×2～3	130	14%
ハチの巣×2～3	140	14%
メドウクリスタル×2～3	150	10%
大きな角×2～3	170	10%
不思議なビード×1	420	8%
漆黒の羽×1～2	－	8%

※バルナウル街道 中央部と南西のみ、個数+1

第2部

JUDE M35 MILLA M35

ラ・シュガル王ナハティガル

EVENT LIST

ジュード編	ミラ編
M35 ラ・シュガル王ナハティガル	M35 ラ・シュガル王ナハティガル
❶ オルダ宮へ行こう	❶ オルダ宮へ行こう
S070「レイアの失敗?①」場所：イル・ファン 開始条件▶タリム医学校 外来棟 第5診察室に入る	S070「レイアの失敗?①」場所：イル・ファン 開始条件▶タリム医学校 外来棟 第5診察室に入る
MAP オルダ宮 →P222 DUNGEON	MAP オルダ宮 →P222 DUNGEON
❷ クルスニクの槍を探そう	❷ クルスニクの槍を探そう
BOSS ナハティガル	BOSS ナハティガル
❸ クルスニクの槍を探そう	❸ クルスニクの槍を探そう
❹ オルダ宮を出よう	❹ オルダ宮を出よう

M35 M35 ラ・シュガル王ナハティガル

敵の本陣、オルダ宮へ強行突破

ラフォート研究所から移されたクルスニクの槍を追って、オルダ宮へ向かう。中央広場からオルダ大橋へと進んでAへ行くと、ラ・シュガル上等重兵、ラ・シュガル上等剣兵2体、ラ・シュガル上等術兵との戦闘になる。倒したら、オルダ宮へ入ろう。

開戦間近のいま、兵はガンダラ要塞に集中しているはず。一気に本陣へと切り込む。

SUB EVENT

オルダ宮へ向かうことになったあとBへ行くと、期間限定のS070が発生。霊力野（ゲート）を痛めたシルフモドキを治療するため「ハモニカ草」が必要となる。「ハモニカ草」はアルカンド湿原の探索袋か探索ポイントから入手できるので、M36で通るときに手に入れて、届けてあげよう。

伝書鳩のように利用されている鳥、シルフモドキを治療することになる。

ナハティガルの待つ謁見の間へ

オルダ宮は、蓮華陣（ロータス）から転移することでフロアを移動できる。ただし、最初は1フロアずつ登っていかなければならない。また、2F～4Fの扉の前では、それぞれイベント戦闘が発生する。まずは**A**でプロテクスパイダー2体を倒し、**あ** か **い** の階段から3Fへ。**B**ではガーディアンホース2体を倒し、**う** か **え** から4Fへ進もう。**C**でルーンバタフライ3体を倒したら、ボス戦の準備を整えてセーブしてから**D**へ。ボス戦後は奥の蓮華陣から転移して**E**へ向かう。クルスニクの槍はどこかへ移されたことがわかるので、**F**の蓮華陣で1Fへ戻り、イル・ファンへ戻ろう。ここで第2部終了となる。

旧友ローエンの言葉もナハティガルの決意を覆すことはできず、対決は避けられない。

BOSS BATTLE
ナハティガル

闇耐性を高めて挑み、弱点である水と地の属性で攻撃しよう。ジュードの「転泡」や「獅子戦吼」などでダウンさせ、ラッシュを仕掛けるといい。「瞬殺轟爆鐘」はガード不能の直線的な攻撃なので、技名が見えたら横に逃げよう。ナハティガルがオーバーリミッツを発動後、赤い「！」が表示されたあとに使う奥義「猛覇槍」に当たると秘奥義「デモンズランス」がくる。赤い「！」が見えたらすぐに逃げること。

オススメ共鳴術技

三散華	＋ロックトライ	＝玄武散
魔神拳	＋スプラッシュ	＝スプラッシュライン

ボスデータ

ナハティガル
→P382
LV 36
HP 40000
耐性：闇　弱点：水・地
●落とすアイテム：ブラックオニキス
●盗めるアイテム：アメジスト

Pickup CHAT　C079【オルダ宮】

ラ・シュガルの首都イル・ファンにあるオルダ宮についてエリーゼに解説するアルヴィン。これまでウソの説明ばかりだったので信じ難いが、ここでの解説は真実だ。

オルダ宮、超おっきい一！
しかも、光っててキレイー！

うん。こんなの初めて見ました

このオルダ宮は、一本の発光樹でできてるんだぜ
精霊術を使って、たった五年で
巨大王宮に育てあげたんだとさ

これが一本の樹～！？

すごい精霊術ですね……

あれ？　俺の説明、信じちゃうの？

し、信じてませんよ！

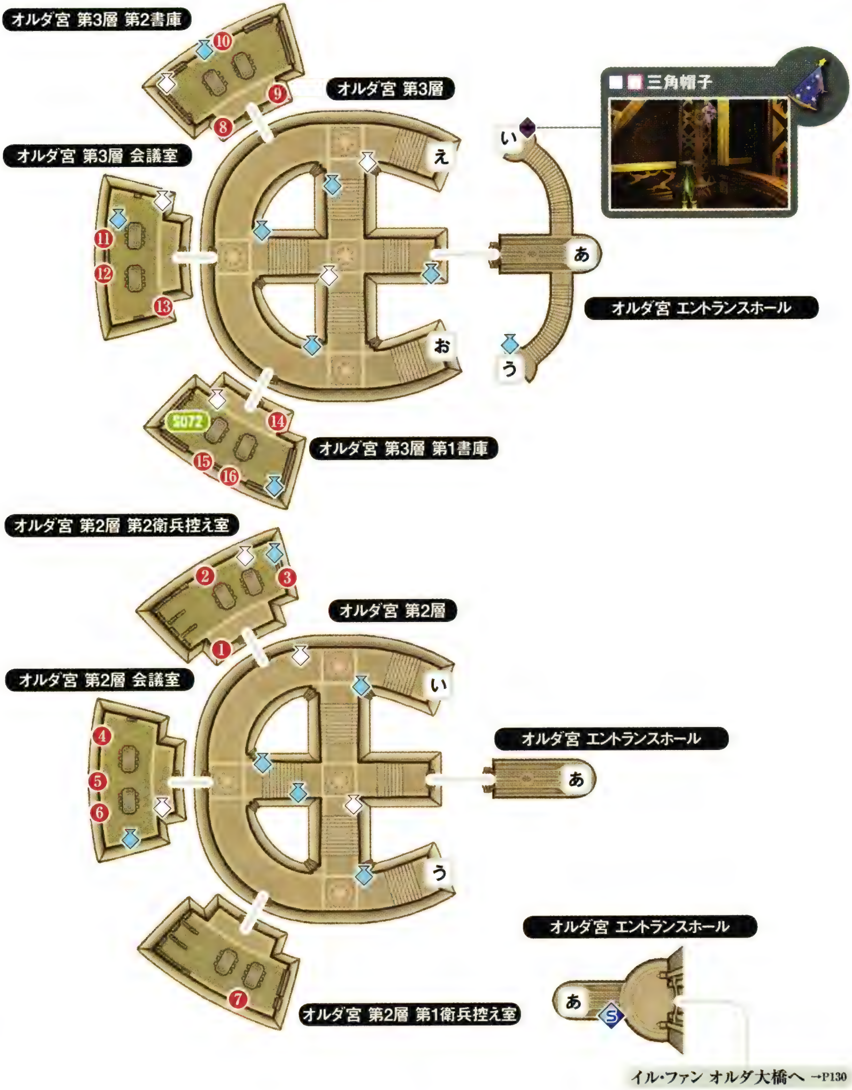
ナットクしただけだもーん！

それ……言い訳になってんのか？

DUNGEON

オルダ宮

発光樹を利用して作り上げた巨大王宮。会議室や書庫といった部屋もあり、宝箱やランダムトレジャーを回収できる。ナハティガル戦のあとも自由に出入りが可能だが、ランダムトレジャーは第2部終了で消滅する。



TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

■■ 異能の書「絶対防御」

BOSS ナハティガル
M35で戦う

宝箱

□□	❶	フルーツチーズ・並
□□	❷	鋭利なハサミ×6 ※棚
□□	❸	ホーリィボトル ※棚
□□	❹	ダークマント
□□	❺	レッドセージ ※棚
□□	❻	ジオストーン×7 ※棚
□□	❼	アースキャップ
□□	❽	漆黒の羽×8
□□	❾	真珠×10 ※棚
□□	❿	デクステリティリング ※棚
□□	⓫	トリート ※棚
□□	⓬	ミックスグミ ※棚
□□	⓭	ルーンサークレット
□□	⓮	オールディバイド ※棚
□□	⓯	パイングミ
□□	⓰	レモングミ ※棚
□□	⓱	3500ガルド
□□	⓲	ブルーローズマリー

サブイベント

□□ S072『オルダ宮の図書室』 →P319
期間：M36～

探索袋 ※ ×11

入手できるもの	ポイント	確率
真珠×3～6	130	18%
メドウクリスタル×3～6	150	16%
鋭利なハサミ×3～6	180	14%
不思議なビード×2～4	420	12%
1000ガルド	－	18%
2000ガルド	－	8%
漆黒の羽×2～4	－	14%

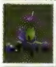
※M35の終了で消滅する

探索ポイント ※ ×17

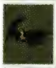
入手できるもの	ポイント	確率
キノコパウダー×2～3	120	18%
真珠×2～3	130	18%
ハチの巣×2～3	140	14%
メドウクリスタル×2～3	150	14%
大きな角×2～3	170	10%
鋭利なハサミ×2～3	180	10%
不思議なビード×1	420	8%
漆黒の羽×1～2	－	8%

※M35の終了で消滅する

出現モンスター ※



□□ ストロングプラント →P362
戦闘タイプ：パワータイプ　Lv 34　HP 7200



□□ ナイトバット →P366
戦闘タイプ：スピードタイプ　Lv 32　HP 3600

□□ ラ・シュガル上等剣兵 →P370
戦闘タイプ：テクニックタイプ　Lv 33　HP 4700

□□ ラ・シュガル上等重兵 →P367
戦闘タイプ：ガードタイプ　Lv 33　HP 5200

□□ ラ・シュガル上等術兵 →P375
戦闘タイプ：マジックタイプ　Lv 33　HP 4200

※M35❷～❸のみ出現

第3部

M36 ～ M43
M36 ～ M43

リーゼ・マクシアの秘に触れし者

ア・ジュール王ガイアスは、ラ・シュガルのハ・ミル侵攻を受けて挙兵。
ジュードたちはオルダ宮にてラ・シュガル王ナハティガルを追い詰めるが、
何者かの手によって王は命を落とす。
一方、ラ・シュガルの参謀副長ジランドは、ア・ジュール軍を迎え撃ち、両軍が激突。
ついに戦争の火蓋が切って落とされた。

JUDE M36 …… M36 MILLA

誤算

EVENT LIST

ジュード編	ミラ編
M36 誤算	M36 誤算
❶ アルカンド湿原からファイザバード沼野へ行こう	❶ アルカンド湿原からファイザバード沼野へ行こう
S071 『ワイバーンはどこに?』 場所：バルナウル街道 開始条件▶南東部のワイバーンがいた場所に行く	S071 『ワイバーンはどこに?』 場所：バルナウル街道 開始条件▶南東部のワイバーンがいた場所に行く
S072 『オルダ宮の図書室』 場所：オルダ宮 開始条件▶第3層 第1書庫にある本棚に近づく	S072 『オルダ宮の図書室』 場所：オルダ宮 開始条件▶第3層 第1書庫にある本棚に近づく
MAP アルカンド湿原	MAP アルカンド湿原
MAP ファイザバード沼野	MAP ファイザバード沼野
❷ ジランドを止めよう	❷ ジランドを止めよう
BOSS ウィンガル(2)、プレザ(2)、ジャオ(2)	BOSS ウィンガル(2)、プレザ(2)、ジャオ(2)
BOSS ガイアス(1)	BOSS ガイアス(1)

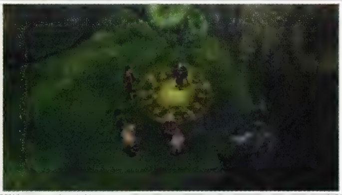
M36 M36 誤算

数万の軍がぶつかる大戦争が勃発

両軍が激突するファイザバード沼野は、アルカンド湿原の先にある。イル・ファンのAからアルカンド湿原へ出て、北へ向かおう。ファイザバード沼野への出口付近となるBに雑貨屋がいるので、消耗したアイテムを補充するといい。

ファイザバード沼野に入って少し進みCへ行くと、イベント後Dから行動開始。Eまで進めば、ア・ジュール軍やラ・シュガル軍との連戦へ突入する。このイベント戦闘は10連戦で1回の戦闘とみなされるので、Eへ近づくまえに獲得経験値かガルドの増える料理を食べておくと、非常に効果的だ。

ひとり抜け出し、何者かと連絡をとるアルヴィン。皆の彼への不信感がつのる。



ラ・シュガル軍からもらった「増霊極」を使い、ファイザバード沼野を抜ける。

四象牙を退け、ガイアスの元へ

10連戦を終えてFへ行くと、ウィンガル(2)、プレザ(2)、ジャオ(2)の3人と同時に戦うことになる。その後、Gまで進むとガイアス(1)とのボス戦に突入するので、少し戻ってFの近くでセーブを。また、ガイアス(1)との戦闘後は、パーティが2チームに分断され、M38で合流するまで別行動となる。

SUB EVENT

第3部開始の時点で、ふたつのサブイベントを開始できる。どちらも期間限定ではないが、S071はM45以降に開始できるS080を見てしまうと消滅するので気をつけたい。ファイザバード沼野へ向かうまえにS071とS072を済ませてしまおう。また、アルカンド湿原で「ハモニカ草」を入手したら、イル・ファンへ戻ってS070をクリアしてしまうといい。

BOSS BATTLE
ウィンガル(2)、プレザ(2)、ジャオ(2)

3人の弱点を共鳴術技で突けるジュードとミラでリンクして戦うのがオススメ。まずは仲間を回復するプレザ(2)を「エアリアルファイア」などの火属性共鳴術技で素早く倒そう。つぎは動きの遅いジャオ(2)に地属性共鳴術技の「玄武散」を狙う。ウィンガル(2)はHPが減ると秘奥義「ライトニングノヴァ」を連発するので、HPは早めに回復しておくこと。

オススメ共鳴術技

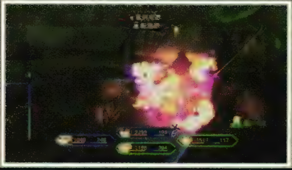
三散華	+	ロックトライ	=玄武散
魔神拳	+	ウィンドランス	=絶風刃

ボスデータ

名前	Lv	HP	属性タイプ	落とすアイテム	盗めるアイテム
ウィンガル(2) →P383	38	28000	耐性:風　弱点:地	クイックリング	オパール
プレザ(2) →P383	37	26000	耐性:水　弱点:火	ハートリング	アクアマリン
ジャオ(2) →P384	38	30000	耐性:地　弱点:風	スタミナリング	ルビー

BOSS BATTLE
ガイアス(1)

ガイアス(1)は能力値が高く、物語中盤では最強のボス。敗北してもゲームオーバーにはならず、物語は進行するが、勝利すれば最大ACが+1される装飾品「エクシード」を入手できる。四象刃の3人を倒したあとセーブしておき、アルカンド湿原やバルナウル街道でレベルを上げてでも勝利を狙いたい。ガードを意識しながら戦い、ガイアス(1)が剣を振り上げたら、背後に回って「覇道滅封」を回避しよう。そのまま背後から一気にラッシュを仕掛ける。



攻撃力が上がる「猛招来」使用後の術・技は、確実にガードしよう。

オススメ共鳴術技

叛陽陣	+	ネガティブホルダー	=イノセントゲート
三散華	+	ロックトライ	=玄武散

ボスデータ

名前	Lv	HP	属性タイプ	落とすアイテム	盗めるアイテム
ガイアス(1) →P382	40	42000	耐性:光　弱点:―	エクシード	―

Pickup CHAT
C085【増霊極の副作用】

ア・ジュール、ラ・シュガル両軍が利用している増霊極には、使用者の命を削る副作用があるという。ローエンは、増霊極であるティポを使うエリーゼを心配するのだった。

頑張らなきゃ……みんなのために

やるぞー!

……エリーゼさん
体調は大丈夫ですか?

え、急にどうしたんですか?

ローエンこそ
年なんだから無理しないでよねー

い、いえ。異変があったら、
すぐに言ってくださいね

決戦の前に、トイレは
すませとけってことだよ。な

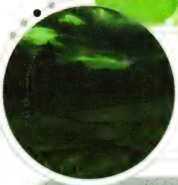
だ、大丈夫ですっ!

セクハラだー!
アルヴィンを訴えろー!

……とりあえず、副作用は
でていないようですね

Scenario
第3部
36 36

FIELD



アルカンド湿原

ジメジメとした沼地が続く湿原。出現する敵はすべて火属性が弱点となっており、武器や術・技で弱点を突くと短時間で殲滅可能。また、各エリアにある穴には宝箱があるので、忘れずに回収していこう。

宝箱

- □□ ❶ レッドカモミール
- □□ ❷ レモングミ
- □□ ❸ トリート
- □□ ❹ コロッケパン・並
- □□ ❺ インテリリング
- □□ ❻ 不思議なビード×6
- □□ ❼ ミックスグミ
- □□ ❽ スペシフィック
- □□ ❾ リキュールボトル×2
- □□ ❿ 漆黒の羽×5
- □□ ⓫ 4000ガルド

探索袋 ×15

入手できるもの ※	ポイント	確率
メドウクリスタル×3〜6	150	17%
ハモニカ草×3〜6	150	7%
鋭利なハサミ×3〜6	180	15%
渡り鳥の風切羽×3〜6	220	13%
魔物の体液×2〜4	700	11%
1100ガルド	−	17%
2200ガルド	−	7%
漆黒の羽×2〜4	−	13%

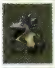
※sアルカンド湿原 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×17

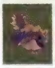
入手できるもの ※	ポイント	確率
ハチの巣×2〜3	140	17%
メドウクリスタル×2〜3	150	17%
ハモニカ草×2〜3	150	8%
大きな角×2〜3	170	13%
鋭利なハサミ×2〜3	180	13%
不枯の花×2〜3	200	9%
渡り鳥の風切羽×2〜3	220	9%
魔物の体液×1	700	7%
漆黒の羽×1〜2	−	7%

※アルカンド湿原 中央部のみ、個数+1

出現モンスター



□□ イビルウォント →P360
戦闘タイプ パワータイプ Lv 36 HP 5200



□□ パルーススゲコゲコ →P378
戦闘タイプ ストレンジタイプ Lv 36 HP 5000

□□ パルーススプラント →P362
戦闘タイプ パワータイプ Lv 36 HP 7500

□□ パルーススオタオタ →P379
戦闘タイプ ストレンジタイプ Lv 36 HP 3700

アルカンド湿原 南東部

イル・ファン タリム医学校前へ
→P131

Pickup CHAT

C082【世界の観察者】

読書家のミラが本から得た知識を披露する。ル・ロンドで3週間に渡って続いたリハビリの合間も、ミラはマティス家にある本などを読んで過ごしていたようだ。

数万の大軍が衝突する戦いは、
二十年前のファイザバード会戦以来か

人間社会に疎いマクスウェル様が、
めずらしくよく知ってるじゃないか

ル・ロンドでのリハビリ中、
近代の歴史書を一通り読んだからな

本で読んだ……ね。
勉強熱心なことで

おかげで確認できたよ
人の行いは、太古から変わらないとな

まさか、その太古の知識も、
本で読んだんじゃないだろうな

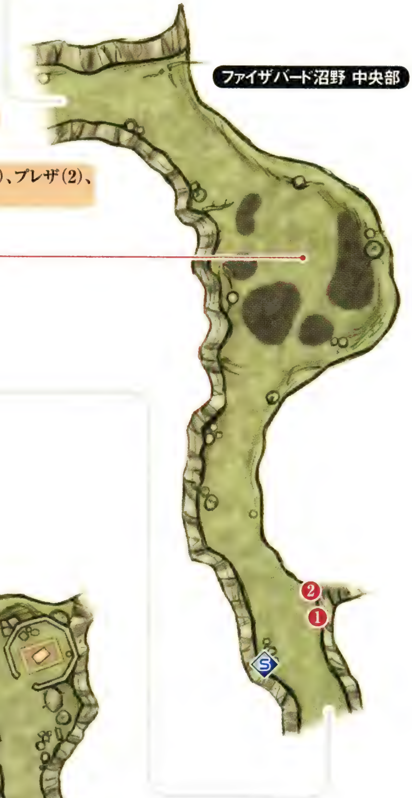
何か言ったか？

いや。人間が変わらないおかげで、
傭兵は食いっぱぐれないって言ったんだよ

DUNGEON

ファイザバード沼野

20年前にファイザバード会戦の舞台となり、両軍に多数の犠牲者を出した沼野。増霊極なしでは進むことができない不安定な土地で、ランダムトレジャーは存在しない。また、S102で入るEXダンジョンの入口がある。



宝箱

- □□ ❶ アップルグミ×5 ※
- □□ ❶ オレンジグミ×5 ※
- □□ ❶ ライフボトル×5 ※
- □□ ❷ レモングミ×5 ※
- □□ ❷ パイングミ×5× ※
- □□ ❷ パナシーアボトル×5 ※

※ ❶と❷はそれぞれ3つまとめて手に入る

サブイベント

- □□ S096『愛しき人の幻』 →P327
  期間：M58～／M54～
- □□ S102『黄金魔剣士』 →P328
  期間：M58～／M54～

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

出現モンスター

モンスター	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
□□ ラ·シュガル剣軍曹 ※	→P371	テクニックタイプ	36	3200
□□ ラ·シュガル重軍曹 ※	→P367	ガードタイプ	36	3800
□□ ラ·シュガル術軍曹 ※	→P375	マジックタイプ	36	2800

※ M36の10連戦終了後からガイアス(1)との戦闘までのあいだ、ファイザバード沼野 南部にのみ出現

Pickup CHAT

C083【ファイザバード沼野】

沼野の地下では、無数の沼が複雑につながって流動していることがわかる。また、レイアは水泳が得意なことも判明。そういえば、再会時はいきなり海に落ちていた。

ローエン先生、ファイザバード沼野を大軍で突破する方法、思いつく?

いいえ。本来の地場の時期なら、流沼が弱まり、踏破の可能性もあるでしょうが現在、霊勢の変化は大きく乱れています。流沼も活発なままでしょう

流沼って……?

無数の沼が、地下でつながって流動しているのです

ご注意を。呑まれたら、どこに流されるかわかりませんよ

大丈夫だよ。泳ぎ、得意だから

地下の流れは超複雑でさ、浮かび上がるのに、十年かかるってこともあるらしいぜ

さ、さすがに息、もたないかも……

そんな場所を大軍で越えようというのです。つまり……

ア・ジュールには、指揮者以上の軍師がいるってことか

……はい

第3部

JUDE M37 / M37 MILLA

巡る不安と同行者
募る不安と謎の声

EVENT LIST

ジュード編

M37 巡る不安と同行者
- MAP トウライ冷原 →P234
  - ❶ ミラたちを捜そう
- MAP ククル凍窟 →P236
  - ❷ ククル凍窟を進もう
- BOSS アクアドラゴン1、アクアドラゴン2

ミラ編

M37 募る不安と謎の声
- MAP セイライ冷原 →P235
  - ❶ ジュードたちを捜そう
- MAP ノール灼洞 →P238
  - ❷ ノール灼洞を進もう
- BOSS ファイアティグル

M37 巡る不安と同行者

新たな精霊ミュゼとともに仲間を捜す

ジュード編は、ジュードひとりでAから行動開始。その時点でミュゼが同行し、武身技「ミュゼ」が使えるようになる。また、ロケーションマップがしばらく使えないが、Bからククル凍窟へ入ってCでアルヴィンとエリーゼが復帰すれば使用可能になる。Dでボス戦を終えたら、Eからザイラの森へ出よう。

トウライ冷原

ククル凍窟

BOSS BATTLE

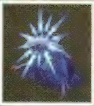
アクアドラゴン1、アクアドラゴン2

2体とも水属性の攻撃をしてくるので、スキル「アクアガード」や装飾品「アクアマント」で水耐性を上げて挑もう。ジュードとアルヴィンでリンクして攻め、エリーゼは回復に専念させるといい。また、敵の共鳴術技「スパイラルブレス」を喰らうと衰弱の状態変化になる。攻撃範囲も広いので必ずガードすること。

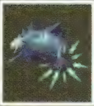
オススメ共鳴術技

魔神拳	＋魔神剣	＝魔神連牙斬
掌底破	＋ワイドショット	＝拒甲掌破

ボスデータ



アクアドラゴン1 →P386
Lv 40 / HP 36000
属性タイプ 耐性:水　弱点:火
●落とすアイテム:ヒールバングル
●盗めるアイテム:―



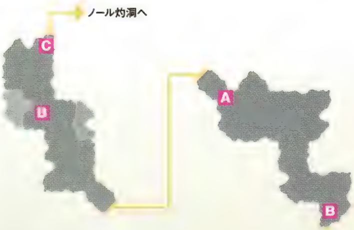
アクアドラゴン2 →P386
Lv 40 / HP 35000
属性タイプ 耐性:水　弱点:火
●落とすアイテム:メンタルバングル
●盗めるアイテム:―

M37 募る不安と謎の声

ローエン、レイアとの合流を急ごう

ミラ編はAからミラひとりで行動開始となり、ロケーションマップが使用できない。パワーソル・チーフとのイベント戦闘後、北か南のBへ行くと、ローエンとレイアと合流し、ロケーションマップも使用可能になる。このとき自動的にCへ移動するので、そのままノール灼洞へ。Dで発生するヘヴィソル・チーフ、パワーソル・チーフとのイベント戦闘後は、Eへ行くとボス戦となる。ボス戦が終わったら、Fからザイラの森へと向かおう。

セイライ冷原



ノール灼洞

BOSS BATTLE

ファイアティグル

ファイアティグルは2体のタイニーティグルといっしょに出現し、戦闘中にも「コールアクト」で増援を呼び出す。さきに始末するといいが、ファイアティグルのHPが減ると頻繁に呼び出すので、後半は増援を無視してファイアティグルを集中攻撃しよう。レイアの術・技「ファンシーエレメンツ」を使って弱点の水属性を突くといい。また、ショートカットにはローエンの「スプラッシュ」を設定しておき、連発しよう。

オススメ共鳴術技

コンディムネイション ＋	レクイエム	＝時練大爆鐘
スプラッシュ ＋	兎迅衝	＝水月烈破

ボスデータ

ファイアティグル
→P385

Lv	40
HP	46000

属性タイプ 耐性:火　弱点:水

- 落とすアイテム:マイトリング、ガーネット
- 盗めるアイテム:オメガエリクシール

Pickup CHAT

C086【謎の精霊】

自らをミラの姉と名乗る精霊ミュゼ。ミュゼについて尋ねるものの、人間と精霊とではものの捉え方や感覚がだいぶ異なるらしく、さすがのアルヴィンもお手上げだ。

おたくさ、ミラの姉さんって、マジなのか?

はい。人間の考える姉妹という概念とは少し違いますけど

どういう……風に……?

さぁ? 私、人間の姉妹のこと、詳しく知りませんから

なんだよそれー!?

元素の精霊マクスウェルの姉ってなんの精霊なんだ?

まぁ! そんな恥ずかしいことをお聞きになるなんて……

え、恥ずかしいことなのか!?

アルヴィン……

またセクハラー!

待て、そんなつもりはないって!

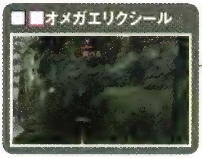
あら、そうなんですか?

……ったく、ミラとは別の意味でやっかいな奴だな

FIELD

トウライ冷原

ジュード編でファイザバード沼野から流れ着く雪原。最初はジュードひとりしかいないので、ククル凍窟でアルヴィンとエリーゼと合流し、ロケーションマップが使用可能になってから探索を始めるといいだろう。



宝箱

- □□❶ 漆黒の羽×5
- □□❷ ピーチパイ・並
- □□❸ レッドサフラン
- □□❹ 4000ガルド

探索袋 ×8

入手できるもの	ポイント	確率
大きな角×3～6	170	18%
不枯の花×3～6	200	16%
妖虫の足×3～6	250	14%
魔物の体液×2～4	700	12%
1100ガルド	―	18%
2200ガルド	―	8%
漆黒の羽×2～4	―	14%

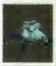
探索ポイント ×10

入手できるもの	ポイント	確率
メドウクリスタル×2～3	150	18%
大きな角×2～3	170	18%
鋭利なハサミ×2～3	180	14%
不枯の花×2～3	200	14%
渡り鳥の風切羽×2～3	220	10%
妖虫の足×2～3	250	10%
魔物の体液×1	700	8%
漆黒の羽×1～2	―	8%

出現モンスター

□□アイスハーピー →P378
戦闘タイプ マジックタイプ　Lv 38　HP 4400

□□アイスビーク →P359
戦闘タイプ パワータイプ　Lv 39　HP 4600



□□スノウトレント →P362
戦闘タイプ パワータイプ　Lv 39　HP 7500

□□ペンギニスト →P365
戦闘タイプ スピードタイプ　Lv 38　HP 4000

セイライ冷原

ミラ編でファイザバード沼野から流れ着く雪原。探索よりもローエンたちとの合流を優先しよう。南へ進むとファイザバード沼野へ行くことができ、ワールドマップの移動先にも登録されるが、何もないので行く必要はない。

ノール灼洞 南部へ→P239

セイライ冷原 北部

探索袋 ×8

入手できるもの	ポイント	確率
大きな角×3〜6	170	18%
不枯の花×3〜6	200	16%
妖虫の足×3〜6	250	14%
魔物の体液×2〜4	700	12%
1100ガルド	―	18%
2200ガルド	―	8%
漆黒の羽×2〜4	―	14%

探索ポイント ×11

入手できるもの	ポイント	確率
メドウクリスタル×2〜3	150	18%
大きな角×2〜3	170	18%
鋭利なハサミ×2〜3	180	14%
不枯の花×2〜3	200	14%
渡り鳥の風切羽×2〜3	220	10%
妖虫の足×2〜3	250	10%
魔物の体液×1	700	8%
漆黒の羽×1〜2	―	8%

宝箱

- ❶ 4000ガルド
- ❷ 海藻サラダ・並
- ❸ 真珠×8
- ❹ レッドセージ
- ❺ レモングミ
- ❻ レッドジャスミン

セイライ冷原 南部

ファイザバード沼野 北西部へ
→P231

出現モンスター

モンスター	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
アイスハーピー	→P378	マジックタイプ	38	4400
アイスピーク	→P359	パワータイプ	39	4600

モンスター	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
スノウトレント	→P362	パワータイプ	39	7500

モンスター	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
ペンギニスト	→P365	スピードタイプ	38	4000

FIELD

ククル凍窟

氷で覆われた洞窟だけあって、出現する敵は火属性に弱く、水属性の攻撃を多用してくる。入口近くにいる雑貨屋で火属性の武器や水属性の耐性を上げる装飾品を調達しておくと、洞窟の探索とボス戦が楽になる。

宝箱

- ❶ アクアマント
- ❷ キノコパウダー×7
- ❸ ライフボトル×2
- ❹ トリート
- ❺ アイアンレギンス
- ❻ 漆黒の羽×5
- ❼ ゴシックプレート
- ❽ たこ焼きラーメン・並
- ❾ 魔物の体液×5
- ❿ 漆黒の羽×6

サブイベント

□□ S077『洞窟の魔物』※ →P321
期間：M42〜

※討伐対象が出現

探索袋 × 14

入手できるもの ※	ポイント	確率
不枯の花×3〜6	200	18%
妖虫の足×3〜6	250	16%
猛獣のたてがみ×3〜6	300	14%
魔物の体液×2〜4	700	12%
1200ガルド	−	18%
2400ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

※ククル凍窟 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント × 19

入手できるもの ※	ポイント	確率
鋭利なハサミ×2〜3	180	18%
不枯の花×2〜3	200	18%
渡り鳥の風切羽×2〜3	220	14%
妖虫の足×2〜3	250	14%
レアメタル×2〜3	270	10%
猛獣のたてがみ×2〜3	300	10%
魔物の体液×1	700	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

※ククル凍窟 中央部のみ、個数+1

出現モンスター

モンスター	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
□□ アイススケルトン	→P380	ストレンジタイプ	39	6600
□□ スノウトータス	→P368	ガードタイプ	39	7200
□□ フィレオキャット	→P365	スピードタイプ	39	4200
□□ アイスマンドラ	→P373	テクニックタイプ	39	3800
□□ スノウバット	→P366	スピードタイプ	38	3900
□□ ジェントルミャンディーネ ※	→P381	ストレンジタイプ	60	6882

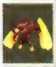
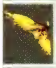
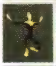
※S077『洞窟の魔物』(→P321)発生後に出現

FIELD

ノール灼洞

雪景色のセイライ洽原とは異なり、溶岩が流れる灼熱の洞窟。クグル凍窟とは対照的に、水属性が弱点で、火属性の攻撃を多用する敵が出現。入口近くにいる雑貨屋で水属性の武器と火属性耐性を上げる装飾品を買おう。

出現モンスター

	□□ ファイアゴーレム →P369	弱点タイプ ガードタイプ	LV 40	HP 8500
	□□ ファイアスピリッツ →P377	弱点タイプ マジックタイプ	LV 39	HP 4100
	□□ ファイアバット →P366	弱点タイプ スピードタイプ	LV 38	HP 4100
	□□ ファイアホーク →P365	弱点タイプ スピードタイプ	LV 39	HP 4200
	□□ フリートスコーピオン →P361	弱点タイプ パワータイプ	LV 39	HP 5300
	□□ ジェントルイプリート ※ →P381	弱点タイプ ストレンジタイプ	LV 60	HP 8725

※S077「洞窟の魔物」(→P321)発生後に出現

サブイベント

□□ S077「洞窟の魔物」※ →P321
期間：M42～

※討伐対象が出現

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

宝箱

- □□ ❶ ライフボトル×2
- □□ ❷ ミラクルグミ
- □□ ❸ レッドセボリー
- □□ ❹ フレアマント
- □□ ❺ スペシフィック
- □□ ❻ アイアンレギンス
- □□ ❼ ゴシックカーディガン
- □□ ❽ 漆黒の羽×4
- □□ ❾ チキン南蛮巻き・並
- □□ ❿ サフラン
- □□ ⓫ アップルグミ
- □□ ⓬ 魔物の体液×5
- □□ ⓭ 銀鉱石×20

探索袋 ×14

入手できるもの ※	ポイント	確率
不枯の花×3〜6	200	18%
妖虫の足×3〜6	250	16%
猛獣のたてがみ×3〜6	300	14%
魔物の体液×2〜4	700	12%
1200ガルド	−	18%
2400ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

※ノール灼洞 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×18

入手できるもの ※	ポイント	確率
鋭利なハサミ×2〜3	180	18%
不枯の花×2〜3	200	18%
渡り鳥の風切羽×2〜3	220	14%
妖虫の足×2〜3	250	14%
レアメタル×2〜3	270	10%
猛獣のたてがみ×2〜3	300	10%
魔物の体液×1	700	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

※ノール灼洞 中央部のみ、個数+1

第3部

JUDE M38

M38 MILLA

告白

EVENT LIST

ジュード編

M38 告白

1. ミラたちを捜そう
   - MAP ザイラの森 →P242 FIELD
   - MAP ザイラの森の教会 →P243
2. 教会へ行こう
3. 教会の部屋で休もう
   - S073『軍師二人』場所：ザイラの森の教会
     開始条件▶教会前にいるウィンガルに話しかける
   - S074『ジャオの死』場所：ザイラの森の教会
     開始条件▶教会前にいるプレザかアグリアに話しかける
4. 眠れるまでぶらつこう
5. 教会を出発しよう

ミラ編

M38 告白

1. ジュードたちを捜そう
   - MAP ザイラの森 →P242 FIELD
   - MAP ザイラの森の教会 →P243
2. 教会へ行こう
3. 教会の部屋で休もう
   - S073『軍師二人』場所：ザイラの森の教会
     開始条件▶教会前にいるウィンガルに話しかける
   - S074『ジャオの死』場所：ザイラの森の教会
     開始条件▶教会前にいるプレザかアグリアに話しかける
4. 眠れるまでぶらつこう
5. 教会を出発しよう

M38 M38 告白

ザイラの森の教会で残りの仲間と合流

ジュード編はククル凍窟からザイラの森へ入り、Aの崖を飛び降りてCからザイラの森の教会へ行こう。ミラ編はノール灼洞からザイラの森に入り、Bの崖を飛び降りてCからザイラの森の教会へと進もう。なお、この時点ではジュード編はB、ミラ編はAを通ることができないが、M42以降になると縄梯子が設置されて崖を登れるようになる。その結果、奥にあるフィールドを探索可能となり、S077『洞窟の魔物』でボスとも戦える。

ザイラの森の教会で仲間が全員合流すると、ザイラの森に魔装獣が出現するので注意。

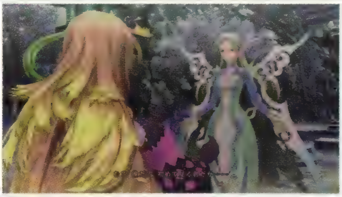
縄梯子が設置されたら、もう一方の主人公のフィールドへも足を運んで探索しよう。

ザイラの森

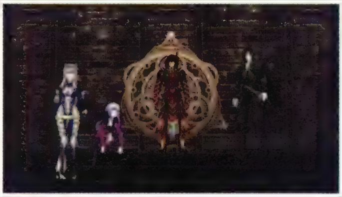
アルクノアの手からカン・バルクを奪還

ザイラの森の教会

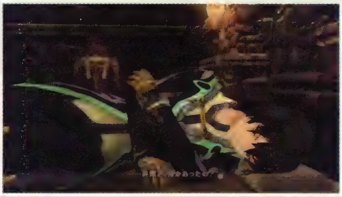
Aへ行くと、分断されていたパーティが合流する。Bから教会に入り、ガイアスたちとの会話後に主人公ひとりになったら、ジュード編はCの個室1で、ミラ編はDの個室2で休もう。その後、Eでジュード編はミラに、ミラ編はジュードに話しかけるとガイアスが登場し、会話のあと翌日を迎える。Fから教会の外に出て仲間が全員パーティに復帰したら、Gからカン・バルクへ向かえばいい。



姉を名乗るミュゼだが、ミラとは初対面のようだ。ふたりは同時に生まれたらしい。



教会内にはガイアスと四象刃の3人が。彼らはカン・バルクの奪還を計画していた。



教会到着以降アルヴィンの様子がおかしい理由は、ミラ編をプレイすると判明する。

SUB EVENT

教会内でガイアスたちと話して主人公ひとりになったあと、教会の外にいるウィンガルに話しかけるとS073が、同じく教会の外にいるプレザかアグリアに話しかけるとS074が発生する。どちらも期間限定で、その場でクリアとなるサブイベントだ。なお、S073は、このあとガイアス城に移動したウィンガルに話しかけることでも開始できる。

過去の戦局データをもとに戦う戦局図で、ウィンガルとローエンが勝負。

Pickup CHAT C094【ミュゼとミラ】

C086【謎の精霊】に続いて、今度はジュードが人間と精霊との感覚の違いに悩まされる。人間に直接使役するというのは、精霊にとってかなり大きな意味があるようだ。

ミュゼ。ジュードが助けられたようだな

いいえ。私こそジュードにはお世話になりました

私を直接使役し、失ったマナを補充していただいたんですから

ジュード！ ミュゼを直接使役したのか！？

う、うん。ミュゼがそうしてくれって言うから……

いけなかった？

いけないというか、精霊が人間に直接使役されるということはだな……

ずっと一緒で、た～っぷりマナを与えてくれたんですよ

……知らなかったよ。君が、そんな男だったとは

待ってよ、ミラ！

ミュゼ、ミラはなんで怒ったの？

まぁ、そんなことを私に説明させるなんて……見かけによらず、マニアックなんですね

誰か、精霊の感覚を説明して……

FIELD

ザイラの森

ククル凍窟とノール灼洞から教会への間に広がる森。M42以降になると、ククル凍窟とノール灼洞側の崖に梯子がかかり、行けなかったほうを探索できるようになる。カン・バルクでS077「洞窟の魔物」を受けてから向かおう。

出現モンスター

モンスター	戦闘タイプ	Lv	HP
アイスゴーレム →P369	ガードタイプ	40	8900
スノウウルフ →P364	スピードタイプ	42	4500
フリーズプラント →P363	パワータイプ	40	8200

宝箱

❶	漆黒の羽×5
❷	レッドバジル
❸	シーフードシチュー・並

探索袋 × 4

入手できるもの	ポイント	確率
渡り鳥の風切羽×3〜6	220	18%
レアメタル×3〜6	270	16%
猛毒針×3〜6	330	14%
魔物の体液×2〜4	700	12%
1200ガルド	—	18%
2400ガルド	—	8%
漆黒の羽×2〜4	—	14%

探索ポイント × 5

入手できるもの	ポイント	確率
不枯の花×2〜3	200	18%
渡り鳥の風切羽×2〜3	220	18%
妖虫の足×2〜3	250	14%
レアメタル×2〜3	270	14%
猛獣のたてがみ×2〜3	300	10%
猛毒針×2〜3	330	10%
魔物の体液×1	700	8%
漆黒の羽×1〜2	—	8%

TOWN

ザイラの森の教会

カン・バルクの西にある古い教会。ガイアス城客室に向かう際は北側から居住区の屋根の上へ出て進む。教会の奥には理外の環があり、近づくと教会の巫女ティースとバテルが現われて、S075「失われた理外の環」が始まる。

探索ポイント

◇× 2

入手できるもの	ポイント	確率
ハチの巣×1	140	14%
メドウクリスタル×1	150	13%
大きな角×1	170	13%
G 1ガルド	–	10%
G 5ガルド	–	10%
G 10ガルド	–	10%
G 50ガルド	–	10%
G 100ガルド	–	10%
G 500ガルド	–	5%
漆黒の羽×1	–	5%

サブイベント

□□	S073『軍師二人』 期間：M38〜M38	→P319
□□	S074『ジャオの死』 期間：M38〜M38	→P319
□□	S075『失われた理外の環』 期間：M39〜	→P320

JUDE M39〜M42
MILLA M39〜M42

カン・バルク市街戦!〜すれ違う想い

EVENT LIST

ジュード編

M39 カン・バルク市街戦!

- ❶ 教会の脇からカン・バルクへ行こう
  - S075「失われた理外の環」場所:ザイラの森の教会
    開始条件▶教会の奥にある理外の環に近づく
- MAP カン・バルク →P214 TOWN
- ❷ 王城へ行こう

M40 空中戦艦占拠

- ❶ イベントのみ

M41 運命の一戦を前に

- MAP カン・バルク →P214
- ❶ 船の準備が終わるまでぶらつこう
  - S047「ア・ジュール、その歴史④」◷場所:カン・バルク
    開始条件▶宿屋にいるカーラに話しかける
- ❷ 城へ戻ろう

M42 すれ違う想い

- ❶ 謁見の間のガイアスに話しかけて出発しよう
  - S037「姉と妹と①-2」◷場所:カン・バルク
    開始条件▶ガイアス城 央堂の中心に近づく
  - S076「ジャオとウィンガル」◷場所:カン・バルク
    開始条件▶ガイアス城の奥にいるウィンガルに話しかける
  - S077「洞窟の魔物」場所:カン・バルク
    開始条件▶宿屋の凍風の間にいる猟師に話しかけて依頼を受ける

ミラ編

M39 カン・バルク市街戦!

- ❶ 教会の脇からカン・バルクへ行こう
  - S075「失われた理外の環」場所:ザイラの森の教会
    開始条件▶教会の奥にある理外の環に近づく
- MAP カン・バルク →P214
- ❷ 王城へ行こう

M40 空中戦艦占拠

- ❶ イベントのみ

M41 運命の一戦を前に

- MAP カン・バルク →P214
- ❶ 船の準備が終わるまでぶらつこう
- ❷ 城へ戻ろう

M42 すれ違う想い

- ❶ 謁見の間のガイアスに話しかけて出発しよう
  - S037「姉と妹と①-2」◷場所:カン・バルク
    開始条件▶ガイアス城 央堂の中心に近づく
  - S047「ア・ジュール、その歴史④」◷場所:カン・バルク
    開始条件▶宿屋にいるカーラに話しかける
  - S076「ジャオとウィンガル」◷場所:カン・バルク
    開始条件▶ガイアス城の奥にいるウィンガルに話しかける
  - S077「洞窟の魔物」場所:カン・バルク
    開始条件▶宿屋の凍風の間にいる猟師に話しかけて依頼を受ける

M39 M39 カン・バルク市街戦!

屋根づたいにガイアス城を目指す

ガイアスたちが敵を陽動している隙を突いてガイアス城を目指す。ザイラの森の教会からカン・バルクへ入るとAから開始。屋根伝いに進み、Bでイベントを見たら、Cのはしごを登ろう。Dから飛び降りていくとワイバーンの檻の前に着き、自動的にワイバーンでアルクノアの空中戦艦へ移動する。

SUB EVENT

M39からはS075を開始可能。ザイラの森の教会奥にある理外の環に近づくと発生し、巫女のティースとパテルが現われる。以降は、各地で集めた「謎の宝珠」を理外の環にはめていこう。「謎の宝珠」は全部で23個あり、すべてはめると強力な敵と戦えるが、23個すべて集まるのは物語の終盤。ひとまずここでは巫女の話を聞いておくこと。

M40 M40 空中戦艦占拠

甲板の敵を排除し敵戦艦を掌握せよ

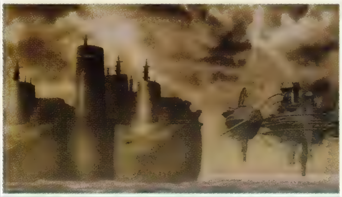
ワイバーンでアルクノアの空中戦艦に乗り込むと、甲板でイベント戦闘が3回続く。パワーソル・コマンド2体と2回戦ったあと、ジンガードSPEC1.0を3体倒せばいい。ジンガードSPEC1.0は、正面にレーザーを放つので側面や背面に回って攻撃すること。戦闘後はガイアス城へと自動的に移動する。

イバルが助っ人として参上。しかし、彼の操作ミスで敵とさらに戦う羽目になる。

M41 M41 運命の一戦を前に～M42 M42 すれ違う想い

敵の本拠地ジルニトラへ乗り込む

空中戦艦での戦闘が終わると、主人公ひとりでAから行動開始。ジュード編はBでローエンとウィンガルの会話を聞き、Cでエリーゼと話そう。ミラ編はDでレイアとアグリアの会話を、Eでアルヴィンとプレザの会話を聞く。その後、Fでジュードかミラと話そう。Gで仲間と合流したら、Hでガイアスと話してパワーソル・チーフ2体とヘヴィソル・チーフ2体を倒し、ジルニトラへ乗り込む。



ジュードとガイアスたちは、奪った空中戦艦をジルニトラに激突させて乗り込む。

イルファン

SUB EVENT

ガイアス城奪還後、ジュードがいる状態でカン・バルクの宿屋にいるカーラに話しかけると、S047の最後となるイベントが発生。ほかにもカン・バルクから開始となる3つのサブイベントを見ておこう。

Pickup CHAT C100【地獄耳イバル】

空中戦艦での戦いの場に颯爽と現われたイバル。彼の地獄耳のからくりについて、アルヴィンが種明かし。イバルの場合、耳がよくても空気を読めるかは疑わしいが。

ミラ、イバルのことだけど……

そんな小声でどうした？

だって、イバルって地獄耳なんでしょ？

そういえば、ワイバーンで現れた時も、しっかり我々の会話を聞いていたな
聞かれてはマズイ話なのか？

心配いらないって。
本当に耳がいいのはワイバーンだよ
あいつらは、風の精霊術を使って、
数十里先の音を聞き分けるらしい

巫子殿は、ワイバーンが聞いた言葉を、
教えてもらっただけだろうさ

そうなのか？

巫子殿が、地獄耳だったら、
もっと空気読めるはずだろ？

あー

あー

……で、イバルの話とは？

えっと、なんで耳がいいのに
空気読めないのか不思議だったんだけど……

うむ。今、聞いたとおりだ

第3部

JUDE M43

M43 MILLA

ひとつの決意

EVENT LIST

ジュード編	ミラ編
M43 ひとつの決意	M43 ひとつの決意
MAP 旅船ジルニトラ [illegible]	MAP 旅船ジルニトラ [illegible]
❶ ジランドを捜そう	❶ ジランドを捜そう
❷ 左右の発動機を止め中央制御室へ行こう	❷ 左右の発動機を止め中央制御室へ行こう
BOSS ジランド、セルシウス	BOSS ジランド、セルシウス

M43 M43 ひとつの決意

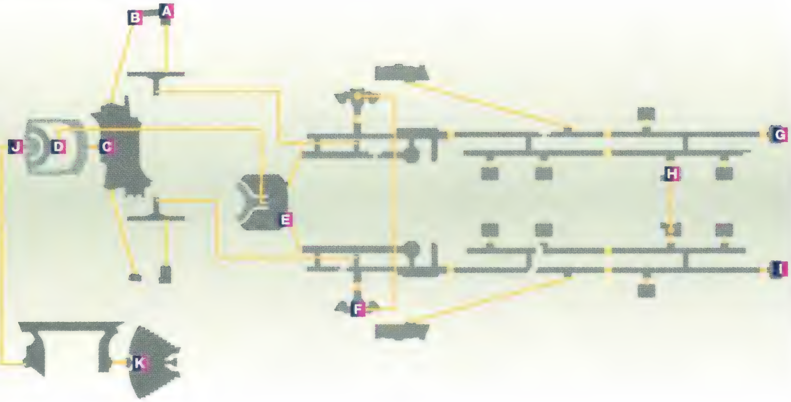
宝箱とランダムトレジャー回収を優先

旅船ジルニトラに乗り込むとAから行動開始。このときミュゼがガイアス配下の兵とともに自陣を守るため残ることになり、ジュードたちから離れる。ジュードは武身技「ミュゼ」を使えなくなるので、セットしている場合は別の術・技に変えておこう。

開始地点であるAの近くには衛生兵と雑貨屋がいて、衛生兵に話しかけると無料でHPとTPを全回復してくれる。また、旅船ジルニトラを探索できるのは、このM43のあいだだけなので、宝箱とランダムトレジャーをすべて回収してからボス戦に臨もう。

旅船ジルニトラ内には多数の宝箱や探索袋がある。回り道にはなるが回収していこう。

旅船ジルニトラ

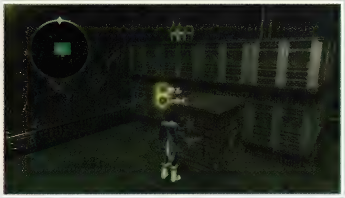


TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

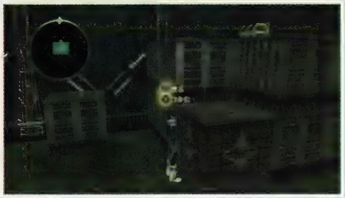
左右の発動機を止めて統合制御室へ

クリアを急ぐ場合は、左のマップに記したアルファベットの順に進んでいけばいい。Bから中央甲板に出ると、パワーソル・サージェント2体とライオットソル・サージェント2体との戦闘になり、戦闘後「艦内地図」と「通信機」が手に入る。Cから中央ホールへ入れば、Jにはられた封鎖線が発動機を止めれば解除できることがわかるので、発動機のあるGとIを目指そう。

中央ホールのDから降りていくと、旅船ジルニトラの左舷と右舷へ行けるが、左舷は行き止まり。Eから右舷へ出て、Fにある蓮華陣で左舷に転移しよう。左舷を東に進んでGに入ると、発動機を止められる。さらにHの蓮華陣で右舷に転移してIにある発動機も止めよう。これで封鎖線が消えたら、中央ホールに戻り、Jから先へ進めばいい。Kから統合制御室に入るとジランド、セルシウスとのボス戦になり、第3部が終わる。



左舷第3船室にある宝箱は、部屋の隅にある箱を移動させてからよじ登れば回収可能。



右舷第3船室にある宝箱も、箱を押し引きして写真の位置に移動させて足場にしよう。

BOSS BATTLE
ジランド、セルシウス

ジランドが遠距離から放ってくる「バニッシュレイ」が脅威。セルシウスとの共鳴術技「パーフェクトバニッシュ」も強力なうえ、セルシウスの回復も行なうので、ジランドをさきに倒そう。余裕があるなら最大ACを1増やせる「エクシード」を盗んでから、ジランドのとどめを刺すといい。残ったセルシウスは、攻撃をかわしつつ火属性で攻撃しよう。

「リキュールボトル」を使い、状態異常を防止しながら戦うといいだろう。

攻撃範囲の広い共鳴術技「パーフェクトバニッシュ」は必ずガードしよう。

オススメ共鳴術技

巻空旋	＋	ファイアボール	＝	エアリアルファイア
三散華	＋	ロックトライ	＝	玄武散

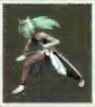
ボスデータ

ジランド →P382

Lv	HP
48	42000

属性タイプ　耐性:ー　弱点:地

- 落とすアイテム:リンクロング
- 盗めるアイテム:エクシード



セルシウス →P384

Lv	HP
47	48000

属性タイプ　耐性:水・地　弱点:火

- 落とすアイテム:リンクアップ
- 盗めるアイテム:アクアマリン

Pickup CHAT C104【エレンピオス人】

旅船ジルニトラはもともと戦艦ではなく、エレンピオスの豪華客船だった。黒匣に頼るエレンピオス人は霊力野がなく、アルヴィンも精霊術は使えないことがわかる。

アルヴィン。前にアルヴィンの武器は火の精霊術を使ってるって言ってなかった？

ごめんな、あれもウソ。俺も霊力野ないから精霊術は使えない

だが、黒匣ではないようだな

ああ。いくら俺でも黒匣を持って、マクスウェル様には近付かないよ

霊力野がないってどんな感じなの？

どんなも何も普通だよ。逆に霊力野があるってどんな感じなんだ？精霊を自在に操れて楽しいか？

別に楽しくは……

いいことだけじゃないよね 霊力野の才能で、将来が決まっちゃったりするし

まあ、そのあたり黒匣は平等だな

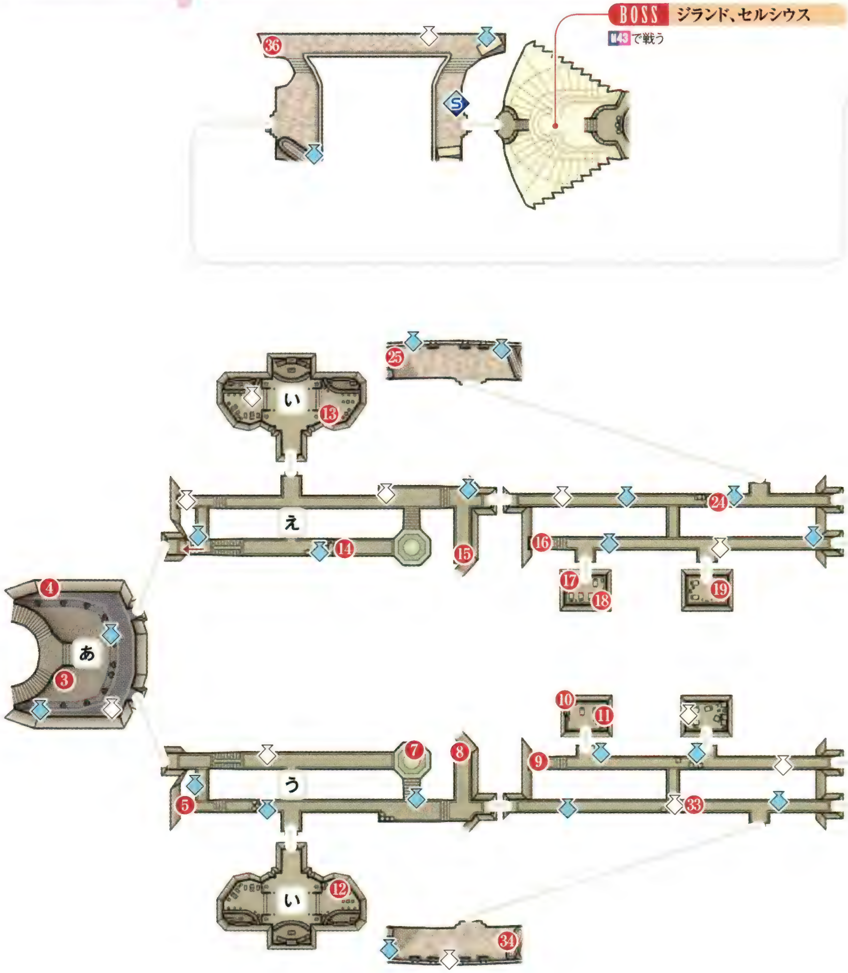
そうだな。平等に精霊を殺す

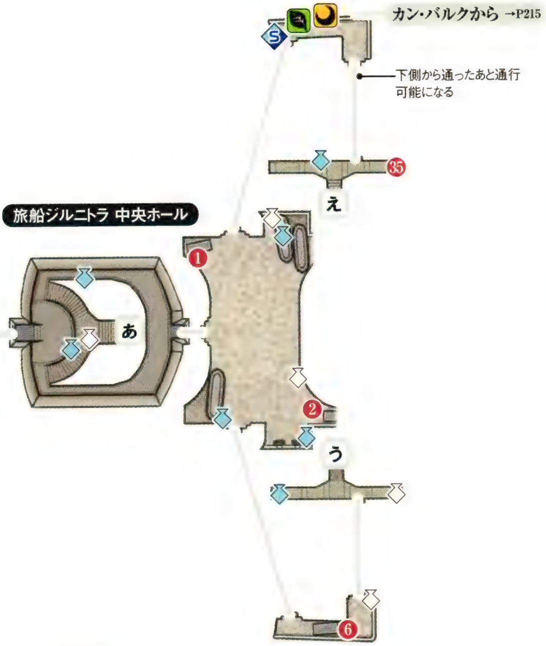
……そんな目で見るなよ 霊力野はないけど、エレンピオス人もおたくが大好きな人間なんだぜ

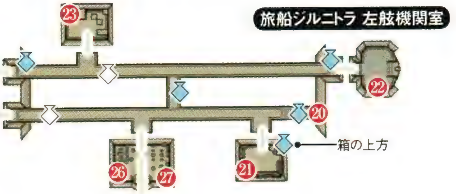
DUNGEON

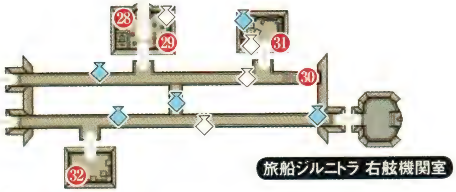
旅船ジルニトラ

エレンピオスの豪華客船を戦艦に改造したアルクノアの拠点。船内は左舷と右舷に大きく分かれており、環帯陣で転移することで行き来が可能。クリアすると入れなくなるので、探索し尽してからジランドを倒したい。



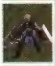






出現モンスター

ガンビー →P366
弱点タイプ スピードタイプ LV 42 HP 4100



パワーソル・サージェント →P359
弱点タイプ パワータイプ LV 43 HP 5500

ヘヴィソル・サージェント →P371
弱点タイプ テクニックタイプ LV 43 HP 5200

メカニックゴーレム →P369
弱点タイプ ガードタイプ LV 44 HP 10000

ライオットソル・サージェント →P363
弱点タイプ スピードタイプ LV 43 HP 5200

宝箱

1. トリート
2. ミラクルグミ
3. ホーリィボトル×2
4. ブルーセージ
5. 朽ちた骨×15
6. セイクリッドヘルム
7. 3000ガルド
8. ミックスグミ×2
9. ブルーセボリー
10. レッドベルベーヌ
11. 猛毒針×8 ※棚
12. アップルグミ×2
13. レジストマーク
14. 3000ガルド
15. クリームコロッケパフェ・並
16. オレンジグミ×2
17. 妖虫の足×7 ※棚
18. ジャスミン
19. アミュレット
20. パイングミ
21. リキュールボトル×2 ※棚
22. エリクシール
23. 4000ガルド
24. ハチの巣×11
25. レアメタル×8
26. 不枯の花×7 ※棚
27. リバースドール
28. 漆黒の羽×5
29. ダークボトル ※棚
30. フェニックスリボン
31. ストロングトリート ※棚
32. オメガエリクシール
33. 奇妙な塊×5
34. ライフボトル
35. 漆黒の羽×6
36. スペシフィック

探索袋 ×22

入手できるもの	ポイント	確率
レアメタル×3〜6	270	18%
猛毒針×3〜6	330	16%
ブラックエッグ×3〜6	400	14%
奇妙な塊×2〜4	1260	12%
1300ガルド	−	18%
2600ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

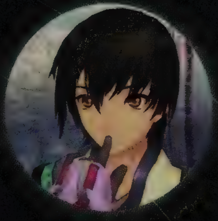
探索ポイント ×39

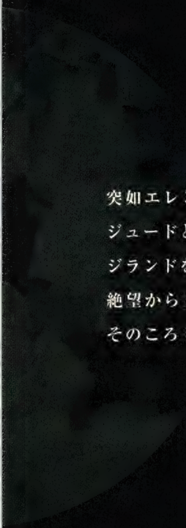
入手できるもの	ポイント	確率
妖虫の足×2〜3	250	18%
レアメタル×2〜3	270	18%
猛獣のたてがみ×2〜3	300	14%
猛毒針×2〜3	330	14%
柾目材×2〜3	360	10%
ブラックエッグ×2〜3	400	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

第4部

M44〜M59 揺るぎなき信念で挑む者

M44〜M55 揺るぎなき信念を貫く者





突如エレンピオスからの侵攻を受けたリーゼ・マクシア。
ジュードとミラは、ガイアスとともにアルクノアの拠点ジルニトラに突入。
ジランドを討ち倒したものの、ミラは命を落とした。
絶望から立ち直ったジュードは本物のマクスウェルを捜すために立ち上がる。
そのころミラは、すべての記憶を失い、精霊界にいた。

JUDE M44～M45
MILLA M44

消えぬ断界殻～思考する精霊
新たなる記憶

EVENT LIST

ジュード編

M44 消えぬ断界殻
1. イベントのみ

BOSS アルヴィン

M45 思考する精霊
MAP ハ・ミル
1. イル・ファンへ行こう
   - S078 「黒匣を使う兵士」 場所：ハ・ミル
     開始条件▶果樹園に行く

ミラ編

M44 新たなる記憶
MAP キジル海瀑（精霊界）
1. イベントのみ
2. 行きたいところへ行こう

M44 消えぬ断界殻～M45 思考する精霊

本物のマクスウェルを捜す旅へ

ジュード編の第4部はハ・ミルから始まる。アルヴィンとの一騎打ちが終わると、エリーゼ、ローエン、レイアが加わり、Aから行動開始。まずはイバルに話を聞くためにイル・ファンを目指す。Bへ行くとワールドマップからの移動が可能となるので、イル・ファンのアルカンド湿原側 入口へ移動しよう。

BOSS BATTLE

アルヴィン

ジュード単独で戦う。アルヴィンの空振りを狙い、ヒット＆アウェイで戦おう。アルヴィンがオーバーリミッツを発動したらフリーランで逃げ回り、秘奥義の発動を防ぐこと。なお、この戦いは負けても物語は進む。「フィートシンボル」もショップで購入可能だ。

ボスデータ

アルヴィン
→P382

Lv	48
HP	14000

属性タイプ 耐性：― 弱点：―
●落とすアイテム：フィートシンボル
●盗めるアイテム：―

SUB EVENT

Cへ行くと、S078『黒匣を使う兵士』が発生する。ジュード編専用のサブイベントで期間限定なので、このタイミングで見ておこう。レイアとの会話後、貴重品「精霊の化石の抜け殻」が手に入る。

M44 新たなる記憶

ミラの記憶を取り戻すため精霊界をさまよう

ミラ編は精霊界のキジル海瀑のAから開始。再び四大精霊を使役できるようになるが、しばらくはミラひとりで精霊界を旅することになる。東か南へ少し進むと発生するイベントを見たら、Cからガリー間道（精霊界）へ進むが、そのまえにBからニ・アケリア（精霊界）に立ち寄っておくといい。

DUNGEON

キジル海瀑(精霊界)

リーゼ・マクシアのキジル海瀑と地形は同じだが、入手アイテムと出現する敵が異なる。精霊界にいるあいだはミラひとりでの戦いになるが、探索できるのはM47終了までなので、すべての敵と戦い、アイテムも回収しよう。

宝箱

☒ □	❶	漆黒の羽×5
☒ □	❷	鋭利なハサミ×11
☒ □	❸	フレンチトースト・特
☒ □	❹	怪魚のひれ×6
☒ □	❺	アップルグミ×3
☒ □	❻	ブルーローズマリー
☒ □	❼	パラディンマント

探索袋 ×10

入手できるもの ※	ポイント	確率
柾目材×3〜6	360	18%
怪魚のひれ×3〜6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3〜6	520	14%
奇妙な塊×2〜4	1260	12%
1400ガルド	−	18%
2800ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

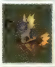
※キジル海瀑(精霊界) 中央のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×20

入手できるもの ※	ポイント	確率
猛毒針×2〜3	330	18%
柾目材×2〜3	360	18%
ブラックエッグ×2〜3	400	14%
怪魚のひれ×2〜3	430	14%
魔導鉱×2〜3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2〜3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

※キジル海瀑(精霊界) 中央のみ、個数+1

出現モンスター


☒ □ ウォント(精霊界) →P361
特徴タイプ パワータイプ　LV 46　HP 5500

☒ □ オタオタ(精霊界) →P379
特徴タイプ ストレンジタイプ　LV 43　HP 3900

☒ □ クラブマン(精霊界) →P369
特徴タイプ ガードタイプ　LV 45　HP 5200

☒ □ ゲコゲコ(精霊界) →P379
特徴タイプ ストレンジタイプ　LV 45　HP 4800

☒ □ ショアマンドラ(精霊界) →P373
特徴タイプ テクニックタイプ　LV 45　HP 4000

JUDE M46～M47

M45 MILLA

ガイアスのもくろみ～ウィンガルの危惧
彼らの計画

EVENT LIST

ジュード編

M46 ガイアスのもくろみ

❶ イル・ファンへ行こう
- S049『霊勢変化の原因①-2』場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にいる地理学者に話しかける
- S080『帰巣本能』場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区のワイバーンの檻がある場所に行く

MAP イル・ファン →P[illegible]

❷ イル・ファン海停へ行こう
- S014『暗躍する影たち③-1』🕒場所：イル・ファン
  開始条件▶医療学校 外来受付にいるエデに話しかける
- S079『不安を抑えて①-1』場所：イル・ファン
  開始条件▶宿屋に泊まる

M47 ウィンガルの危惧

❶ イベントのみ

ミラ編

M45 彼らの計画

MAP ニ・アケリア(精霊界) →P252

❶ 行きたいところへ行こう

MAP ガリー間道(精霊界) →P256 FIELD

MAP ハ・ミル(精霊界) →P257

- S081『夢の中で 1』🕒場所：ハ・ミル(精霊界)
  開始条件▶物置小屋の南側の扉を調べる

MAP イラート間道(精霊界) →P258 FIELD

MAP イラート海停(精霊界) →P[illegible]

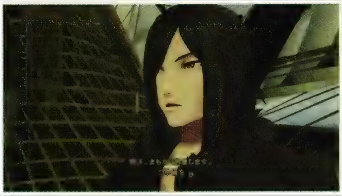
- S082『夢の中で 2』🕒場所：イラート海停(精霊界)
  開始条件▶宿屋に泊まる

M46 ガイアスのもくろみ～M47 ウィンガルの危惧

クルスニクの槍引き上げ作業に立ち会う

イル・ファンの中央広場へ行くと、Aでパワーソル・チーフとのイベント戦闘が発生。撃破後にガイアスが現われて、海中に沈んだクルスニクの槍を引き上げてエレンピオスの異界炉計画を阻止しようとしていることを話してくれる。さらにジュードを海停へ誘うので、Bにいるウィンガルに話しかけよう。なお、ウィンガルとの会話後はミュゼとのボス戦に突入するため、戦闘の準備をしておくこと。

断界殻の口封じを続けるミュゼに各地のエレンピオス兵はおびえ、市民に危険が及ぶ。



ガイアスは成長したジュードを自分の元へ誘おうとするが、ウィンガルが制止する。

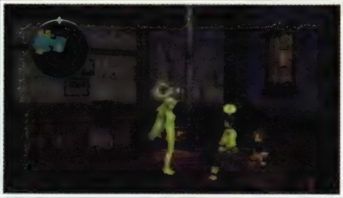
SUB EVENT

イル・ファンの宿屋に泊まるとS079『不安を抑えて①-1』が発生。タリム医学校 外来受付にいるエデに話しかけるとS014『暗躍する影たち③』が見られる。シャン・ドゥでも、中央区にいる地理学者に話しかけることでS049『霊勢変化の原因①-2』が発生するので、前半を見ている場合は忘れずに足を運ぼう。また、シャン・ドゥ 中央区のワイバーンの檻に近づくとS080『帰巣本能』が発生するが、S071『ワイバーンはどこに？』をまだ見ていない場合はそちらをさきに済ませるといい。

M45 彼らの計画

失われた記憶を取り戻す旅は続く

ミラの記憶を取り戻すべく、ゆかりのある地を訪れてまわる。キジル海瀑（精霊界）からガリー間道（精霊界）に入ったら、東へ進んでハ・ミル（精霊界）を目指そう。ハ・ミル（精霊界）とイラート間道（精霊界）を通ってイラート海停（精霊界）を目指すが、ハ・ミル（精霊界）ではA→B→Cの順に回ってS081をチェックしておくこと。イラート海停（精霊界）では、Dにいる男に近づいて話を聞いたあと、宿屋内のEにいる女性に話しかける。Fの宿屋に泊まってS082を見たらGへ行き、四大精霊との会話イベントを見よう。あとはワールドマップからニ・アケリア（精霊界）へ移動すればいい。できない場合は、キジル海瀑（精霊界）側からニ・アケリア（精霊界）に入ろう。



宿屋で話しかける女性の場所は、見落としやすい。宿屋に入って右側に座っている。

SUB EVENT

精霊界では3つのサブイベントがある。ハ・ミル（精霊界）では、Aにある物置小屋の南側の扉を調べるとS081『夢の中で 1』が開始。Bへ行き、フラワーハーピー（精霊界）2体とウォント（精霊界）を倒そう。その後Cにある村長の家へ入ればクリアだ。イラート海停（精霊界）では、Fにある宿屋に泊まるとS082『夢の中で 2』が発生し、そのままクリアとなる。残るもうひとつのサブイベントは、このあとニ・アケリア（精霊界）で発生する。

精霊界のサブイベントは期間限定でミラ編専用だ。見逃さないように。

ミラはジュードと出会ったときの夢を見て、自分の名前を思い出す。

FIELD

ガリー間道(精霊界)

リーゼ・マクシアのガリー間道と地形は変わらない。なお、精霊界にはアイフリードの秘宝がないので、木陰や岩の裏を熱心に探す必要はない。宝箱とランダムトレジャーを回収し、敵をひととおり倒していけばいい。

キジル海瀑(精霊界) 東岸へ
→P253

ハ・ミル(精霊界) 西部

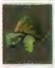
宝箱

- ❶ 4000ガルド
- ❷ フルーツチーズ・特
- ❸ 陸ガニ×22
- ❹ レモングミ×2

出現モンスター

アックスビーク(精霊界) →P360
戦闘タイプ パワータイプ　Lv 45　HP 4900

インセクトプラント(精霊界) →P363
戦闘タイプ パワータイプ　Lv 46　HP 8400



トータス(精霊界) →P368
戦闘タイプ ガードタイプ　Lv 46　HP 7000

ラピッドホース(精霊界) →P364
戦闘タイプ スピードタイプ　Lv 46　HP 5200

探索袋 ×6

入手できるもの	ポイント	確率
柾目材×3～6	360	18%
怪魚のひれ×3～6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3～6	520	14%
奇妙な塊×2～4	1260	12%
1400ガルド	–	18%
2800ガルド	–	8%
漆黒の羽×2～4	–	14%

探索ポイント ×13

入手できるもの	ポイント	確率
猛毒針×2～3	330	18%
柾目材×2～3	360	18%
ブラックエッグ×2～3	400	14%
怪魚のひれ×2～3	430	14%
魔導鉱×2～3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2～3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1～2	–	8%

TOWN

果樹園の村 ハ・ミル(精霊界)

物置小屋にあるベッドで休むと、HPとTPを回復することができる。S081「夢の中で 1」をクリアして村長の家で目覚めたあとは、村長の家の中にある棚を調べてアイテムを回収しておくといい。

宝箱

☒ □	❶	奇妙な塊×2 ※棚
☒ □	❷	ブラックエッグ×3 ※棚
☒ □	❸	パイングミ ※棚
☒ □	❹	アップルグミ ※棚
☒ □	❺	レモングミ ※棚

サブイベント

☒ □ S081『夢の中で 1』 →P322
期間：M45～M46

探索ポイント ×11

入手できるもの	ポイント	確率
妖虫の足×1	250	14%
レアメタル×1	270	13%
猛獣のたてがみ×1	300	13%
1ガルド	−	10%
5ガルド	−	10%
10ガルド	−	10%
50ガルド	−	10%
100ガルド	−	10%
500ガルド	−	5%
漆黒の羽×1	−	5%

FIELD

イラート間道(精霊界)

ハ・ミル(精霊界)からイラート海停(精霊界)へ向かうために通るだけの間道。なお、精霊界の宝箱やランダムトレジャーも称号獲得条件としてカウントされるので、行く必要のない西方にも足を伸ばして探索しておこう。

出現モンスター

モンスター	タイプ	Lv	HP
ウルフ(精霊界) →P364	スピードタイプ	47	4400
ゴブリン(精霊界) →P372	テクニックタイプ	46	3600
ニードルスパイダー(精霊界) →P361	パワータイプ	47	5700

宝箱

❶	ミックスグミ×3
❷	漆黒の羽×6
❸	ミックスグミ×3
❹	ミラクルバングル
❺	パナシーアボトル×3
❻	ミラクルグミ
❼	ブルーラベンダー
❽	スス色ポンポン×3
❾	野菜スティック・特

探索袋 ×8

入手できるもの ※	ポイント	確率
柾目材×3～6	360	18%
怪魚のひれ×3～6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3～6	520	14%
奇妙な塊×2～4	1260	12%
1400ガルド	－	18%
2800ガルド	－	8%
漆黒の羽×2～4	－	14%

※イラート間道(精霊界) 西方のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×18

入手できるもの ※	ポイント	確率
猛毒針×2～3	330	18%
柾目材×2～3	360	18%
ブラックエッグ×2～3	400	14%
怪魚のひれ×2～3	430	14%
魔導鉱×2～3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2～3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1～2	－	8%

※イラート間道(精霊界) 西方のみ、個数+1

TOWN

イラート海停(精霊界)

失われた記憶を求めてたどり着く海停。精霊界で移動できるのは、このイラート海停(精霊界)まで。連絡船は利用できないので、あとはニ・アケリア(精霊界)へ戻って西側を探索しよう。

サブイベント

☒ □ S082 夢の中で 2 →P323
期間：M45～M46

探索ポイント ×4

入手できるもの	ポイント	確率
妖虫の足×1	250	14%
レアメタル×1	270	13%
猛獣のたてがみ×1	300	13%
1ガルド	－	10%
5ガルド	－	10%
10ガルド	－	10%
50ガルド	－	10%
100ガルド	－	10%
500ガルド	－	5%
漆黒の羽×1	－	5%

JUDE M48～M49
M46 MILLA

ミュゼ襲来～ニ・アケリア霊山へ
ミラの記憶

EVENT LIST

ジュード編

M48 ミュゼ襲来
- ❶ イベントのみ
- BOSS ミュゼ(1)

M49 ニ・アケリア霊山へ
- ❶ イベントのみ

ミラ編

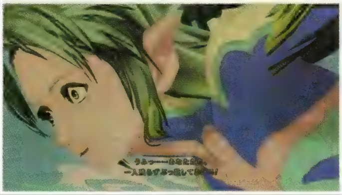
M46 ミラの記憶
- ❶ 行きたいところへ行こう
- MAP [illegible]
  - S083 「夢の中で 3」 場所：ニ・アケリア(精霊界)
    開始条件▶集会所に泊まる
- MAP [illegible]
- MAP [illegible]
- BOSS ミュゼ(2)

M48 ミュゼ襲来～M49 ニ・アケリア霊山へ

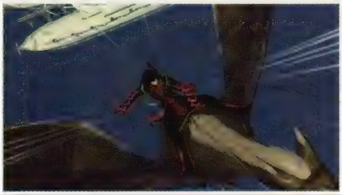
ミュゼの襲撃を退けてガイアスを追う

ジュード編のM48～M49は、ボス戦とイベントのみで進行する。海上でガイアスたちがクルスニクの槍を引き上げる作業に立ち会っていると、襲撃してきたミュゼとの戦闘に突入。ミュゼを退ければ、彼女の言葉から、ジュードの予測どおりミラとは別のマクスウェルの存在が判明する。

ミュゼとの戦闘が終わり船がイラート海停に着くと、ジュードたちはウィンガルが呼んだア・ジュール軍の兵士に拘束されてしまう。しかしすぐに自由の身となるので、ミュゼを追って消えたガイアスを捜すため、ニ・アケリア霊山へ向かおう。ニ・アケリア霊山はミラの社から入ることができる。



断界殻の存在を知る者を抹殺する使命を持つミュゼが、船上のジュードたちを襲う。

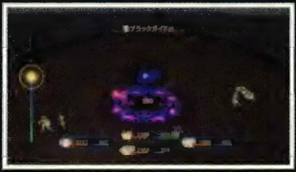


本物のマクスウェルの指令を受けるミュゼが逃亡。ガイアスがワイバーンで追う。

BOSS BATTLE
ミュゼ(1)

ミュゼ(1)の攻撃を喰らうと、毒、精神汚染、スキル封印、術・技封印といったやっかいな状態異常を引き起こす。状態異常になったらエリーゼの「ディスペル」かアイテムですぐに回復すること。ローエンの「ブライトベル」や「ディバインストリーク」で動きを止め、ジュードとレイアの共鳴術技で攻めるといい。

秘奥義を喰らうとHPが1になり恐怖状態に。アイテムで即座に回復を。



「ブラックガイド」は即死の効果。「リバースドール」を装備するのも手。

オススメ共鳴術技

輪舞旋風	＋散沙雨	＝封舞活震劇
三散華	＋三散華	＝六散華

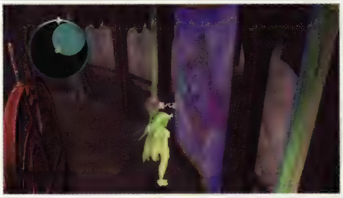
ボスデータ

ミュゼ(1) →P382
Lv 50
HP 48000
耐性：闇　弱点：光
●落とすアイテム：ミスティマーク
●盗めるアイテム：—

M46 ミラの記憶

ミュゼから明かされるミラの真実

イラート海停（精霊界）でのイベントを終えてニ・アケリア（精霊界）に入ると、Aで四大精霊と別れることに。しかし、Cからニ・アケリア参道（精霊界）に出れば再び四大精霊とともに行動することになり、彼らを使役できるようになる。四大精霊との合流後は、ニ・アケリア参道（精霊界）を通って、ミラの社（精霊界）へ。Dにいるミュゼに話しかけるとボス戦になるが、ミラひとりでのきびしい戦いになるので直前で必ずセーブしよう。戦闘後に入手する貴重品「魂の光」をニ・アケリア霊山（精霊界）の山頂で振るえば、ミラの記憶が戻るという。ミラの社内のEにある幕を調べると扉が見つかるので、ここからニ・アケリア霊山（精霊界）へ向かおう。



ミラの社内にある幕を調べれば、ニ・アケリア霊山（精霊界）への隠し扉が現われる。

BOSS BATTLE

ミュゼ(2)

強力な術への対策として、スキル「マジックガード」をセットして挑もう。ミュゼ(2)に無理に攻撃すると返り討ちに合うので、相手の攻撃を空振りさせて反撃を狙うこと。攻撃時間の長い「エザリィウィップ」を回避したあとに生じる隙は、大きな攻撃チャンスとなる。四大精霊を使った攻撃で大ダメージを与えたい。また「ディストールノヴァ」でミュゼ(2)をダウンさせつつ戦うのも有効だが、反撃でつぶされないようコンボに組み込んで使うように。

「エレメンタルムジーク」を使われたら、逃げ回って回避しよう。

ボスデータ

ミュゼ(2) →P382		Lv	50
		HP	21000
属性タイプ	耐性:闇　弱点:光		

●落とすアイテム:ミスティマーク
●盗めるアイテム:ー

SUB EVENT

ニ・アケリア（精霊界）ではBにある集会所に入ると、S083『夢の中で 3』が発生。このサブイベントではミラのジュードに対する気持ちを知ることができる。S081～S083の3つをクリアすれば、精霊界でのサブイベントはすべて終了となる。

TOWN

マクスウェルを祀る里 ニ・アケリア(精霊界)

リーゼ・マクシアでは入ることのできた民家が一部入れなくなっている。集会所に入って S083『夢の中で 3』を見ておこう。断界殻の存在を知った者を抹殺しようとするミュゼにより、ここでも多くの村人が犠牲になった。

宝箱

☒ □ ❶ 1000ガルド

サブイベント

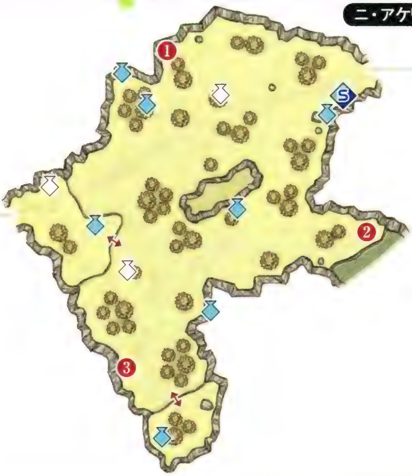
☒ □ S083『夢の中で 3』 →P323
期間:M46〜M46

探索ポイント ×6

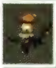
入手できるもの	ポイント	確率
妖虫の足×1	250	14%
レアメタル×1	270	13%
猛獣のたてがみ×1	300	13%
Ⓖ 1ガルド	−	10%
Ⓖ 5ガルド	−	10%
Ⓖ 10ガルド	−	10%
Ⓖ 50ガルド	−	10%
Ⓖ 100ガルド	−	10%
Ⓖ 500ガルド	−	5%
漆黒の羽×1	−	5%

ニ・アケリア参道(精霊界)

ニ・アケリア(精霊界)からミラの社(精霊界)へ行くために通る参道。ミラの社(精霊界)ではミュゼとの戦闘がある。ミラひとりでのきびしい戦いになるので、出口付近にいる雑貨屋を利用して準備を整えよう。



出現モンスター

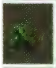


☒□ キノコゴブリン(精霊界) →P372

戦闘タイプ	Lv	HP
テクニックタイプ	49	3800

☒□ チュンチュン(精霊界) →P373

戦闘タイプ	Lv	HP
テクニックタイプ	48	3400



☒□ トレント(精霊界) →P362

戦闘タイプ	Lv	HP
パワータイプ	47	8200

☒□ バタフライ(精霊界) →P376

戦闘タイプ	Lv	HP
マジックタイプ	48	4700

宝箱

- ☒□ ❶ オールディバイド
- ☒□ ❷ レモングミ×2
- ☒□ ❸ 漆黒の羽×7
- ☒□ ❹ フルーツサラダ・特
- ☒□ ❺ エリクシール
- ☒□ ❻ ブルーカモミール

探索袋 ×6

入手できるもの	ポイント	確率
柾目材×3〜6	360	18%
怪魚のひれ×3〜6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3〜6	520	14%
奇妙な塊×2〜4	1260	12%
1400ガルド	−	18%
2800ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

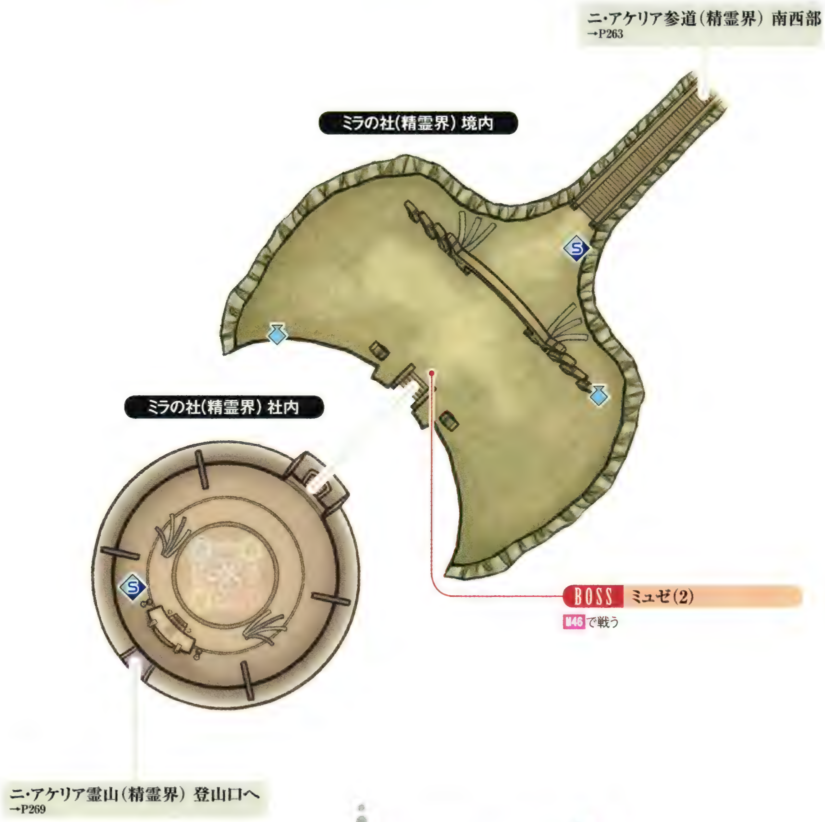
探索ポイント ×14

入手できるもの	ポイント	確率
猛毒針×2〜3	330	18%
柾目材×2〜3	360	18%
ブラックエッグ×2〜3	400	14%
怪魚のひれ×2〜3	430	14%
魔導鉱×2〜3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2〜3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

TOWN

ミラの社(精霊界)

ミラが長年暮らしてきた社。ここを訪れても失われたミラの記憶が戻ることはない。しかし、ここでミラの魂の記録が封じられた「魂の光」が手に入るので、社内の隠し扉からニ・アケリア霊山(精霊界)へ進もう。



探索ポイント ×2

入手できるもの	ポイント	確率
妖虫の足×1	250	14%
レアメタル×1	270	13%
猛獣のたてがみ×1	300	13%
1ガルド	–	10%
5ガルド	–	10%
10ガルド	–	10%
50ガルド	–	10%
100ガルド	–	10%
500ガルド	–	5%
漆黒の羽×1	–	5%

FIELD

ソグド湿道(精霊界)

精霊界のソグド湿道も、メインシナリオを進めるだけなら行く必要はない。リーゼ・マクシアのソグド湿道と比べて行けるエリアが限定されるが、宝箱やランダムトレジャーを回収し、敵をモンスター記録に登録しておこう。

ソグド湿道(精霊界) 南東部

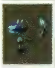
ソグド湿道(精霊界) 南部

ニ・アケリア(精霊界)へ
→P262

宝箱

- ☒☐ ❶ ブルージャスミン
- ☒☐ ❷ レッドベルベーヌ
- ☒☐ ❸ セボリー

出現モンスター



☒☐ ウォータースピリッツ(精霊界) →P377

マジックタイプ	Lv 47	HP 4200

☒☐ グランドボア(精霊界) →P360

パワータイプ	Lv 48	HP 6000

☒☐ コカトリス(精霊界) →P374

テクニックタイプ	Lv 48	HP 4800

☒☐ パルースチュンチュン(精霊界) →P373

テクニックタイプ	Lv 47	HP 3550

探索袋 × 3

入手できるもの	ポイント	確率
柾目材×3～6	360	18%
怪魚のひれ×3～6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3～6	520	14%
奇妙な塊×2～4	1260	12%
1400ガルド	—	18%
2800ガルド	—	8%
漆黒の羽×2～4	—	14%

※ソグド湿道(精霊界)南東部と北東部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント × 10

入手できるもの	ポイント	確率
猛毒針×2～3	330	18%
柾目材×2～3	360	18%
ブラックエッグ×2～3	400	14%
怪魚のひれ×2～3	430	14%
魔導鉱×2～3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2～3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1～2	—	8%

※ソグド湿道(精霊界)南東部と北東部のみ、個数+1

JUDE M50～M51

M47 MILLA

矜持と意地と～震撼する霊山
君へ

EVENT LIST

ジュード編

M50 矜持と意地と
1. ミラの社からニ・アケリア霊山へ行こう

MAP ミラの社

BOSS イバル(2)、ワイバーン

M51 震撼する霊山
1. ミラの社からニ・アケリア霊山へ行こう

MAP ニ・アケリア霊山

2. マクスウェルを捜そう

BOSS アグリア(2)、プレザ(3)

ミラ編

M47 君へ
1. ニ・アケリア霊山の山頂で魂の光を使おう

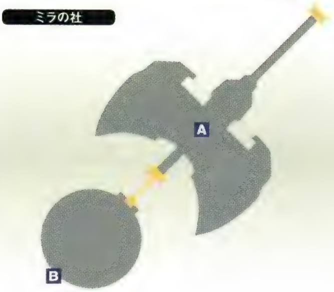
MAP ニ・アケリア霊山(精霊界)

M50 矜持と意地と

ミラを失った男同士の戦い

イラート海停でのイベントが終わったら、ミュゼとガイアスを追ってミラの社へ。ワールドマップからミラの社へ飛ぶとイベントが発生し、そのままAでイバル(2)とワイバーンとのボス戦に突入。戦闘後にミラの社内のBにある幕を調べると隠し扉が見つかるので、そこからニ・アケリア霊山へ入ろう。

ミラを守れず、さらにジュードに勝つことができない無力への怒りがイバルを襲う。



BOSS BATTLE

イバル(2)、ワイバーン

イバル(2)の使う「幻影流刃」はスキル封印と術・技封印の効果があり、発動も早くてやっかい。空中にいて攻撃を当てにくいワイバーンより、イバル(2)をさきに倒そう。レイアとの共鳴術技「輪舞旋風」など風属性で攻めるといい。ローエンの「タイダルウェイブ」で動きを止めて、追撃するのも有効だ。

秘奥義も使うので、オーバーリミッツを発動したら逃げ回ること。

オススメ共鳴術技

巻空旋	＋巻空旋	＝巻空鏡舞
輪舞旋風	＋散沙雨	＝封舞活震劇

ボスデータ

イバル(2) →P384
LV 50 / HP 42000
属性タイプ 耐性:ー　弱点:風
●落とすアイテム:アジリティリング
●盗めるアイテム:レッドサフラン

ワイバーン →P387
LV 50 / HP 52000
属性タイプ 耐性:風　弱点:火
●落とすアイテム:タフネスリング
●盗めるアイテム:レッドベルベーヌ

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

M51 震撼する霊山

アグリア、プレザとの最後の戦い

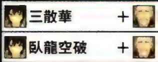
ミラの社からニ・アケリア霊山に入るとAから行動開始となる。B→C→D→E→Fとツタや段差を登って山頂へ向かおう。Gから山頂へ入ると、アルヴィンが復帰して、アグリア(2)とプレザ(3)とのボス戦に。アルヴィンの装備や成長等の準備を済ませてから、メニューを閉じよう。戦いが終わったら、Hにある次元の裂け目に近づけば世精ノ途(1)へ進める。なお、世精ノ途(1)へ入ると、リーゼ・マクシアに戻ってこられるのは物語終盤となる。

BOSS BATTLE
アグリア(2)、プレザ(3)

アグリア(2)の火属性攻撃が非常に強力。また「スピリッツ召喚」でファイアスピリッツを呼び出してくる。プレザ(3)の「キューティクルチーク」でチャーム状態にされたら即座に回復すること。攻撃を仕掛ける場合は「タイダルウェイブ」で敵の動きを封じて、弱点を突ける属性攻撃で攻めるといい。

共鳴術技「レイジングミスト」はフリーランで走り回ればよけられる。

オススメ共鳴術技



三散華	+	ロックトライ	=	玄武散
臥龍空破	+	ブルースフィア	=	海竜拳

ボスデータ

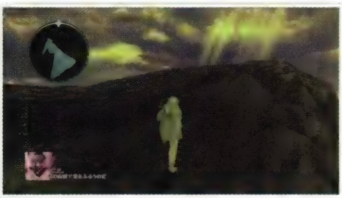
アグリア(2) →P383
Lv 51 / HP 45000
耐性:火　弱点:水
●落とすアイテム:ウィズダムリング
●盗めるアイテム:ブルーカモミール

プレザ(3) →P384
Lv 52 / HP 49000
耐性:水　弱点:火
●落とすアイテム:ソウルリング
●盗めるアイテム:ブルーバジル

M47 君へ

ニ・アケリア霊山の山頂を目指す

ミラの社(精霊界)からニ・アケリア霊山(精霊界)に入るとAから行動開始。B→C→D→E→Fとツタや段差を登って山頂へ向かおう。山頂のGに近づけば、ジュードたちと合流してそのままボス戦になる。精霊界には二度と戻れないので、精霊界の探索をすべて終えてからGへ行くこと。



ここから先へ進むと精霊界には戻れない。やり残しがないか確認してから先へ進もう。

DUNGEON

ニ・アケリア霊山

ミラの社から入ることのできる霊山。ここで入手できる「ダークシール」を装備して戦闘に参加すると、受けるダメージが2倍になるが、獲得経験値が1.5倍に増やせる。ミラ編ではM54以降に忘れずに訪れて回収しよう。

宝箱

- ❶ スペシフィック
- ❷ プラチナガード
- ❸ 不枯の花×10
- ❹ 漆黒の羽×4
- ❺ レッドラベンダー
- ❻ プラチナクローク
- ❼ クリーム牛丼・並
- ❽ 4000ガルド

探索袋 × 4

入手できるもの	ポイント	確率
猛獣のたてがみ×3〜6	300	18%
柾目材×3〜6	360	16%
怪魚のひれ×3〜6	430	14%
奇妙な塊×2〜4	1260	12%
1300ガルド	—	18%
2600ガルド	—	8%
漆黒の羽×2〜4	—	14%

※ニ・アケリア霊山 中腹のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント × 6

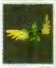
入手できるもの	ポイント	確率
レアメタル×2〜3	270	18%
猛獣のたてがみ×2〜3	300	18%
猛毒針×2〜3	330	14%
柾目材×2〜3	360	14%
ブラックエッグ×2〜3	400	10%
怪魚のひれ×2〜3	430	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1〜2	—	8%

※ニ・アケリア霊山 中腹のみ、個数+1

出現モンスター

シルヴァホース →P364
戦闘タイプ スピードタイプ Lv 49 HP 6000

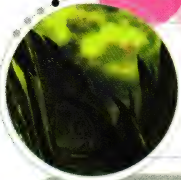
フラワーバタフライ →P376
戦闘タイプ マジックタイプ Lv 48 HP 5100



フラワーハーピー →P378
戦闘タイプ マジックタイプ Lv 49 HP 5500

メギストストレント →P362
戦闘タイプ パワータイプ Lv 49 HP 8800

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE



ニ・アケリア霊山(精霊界)

ミラ編でのみ探索できる精霊界のニ・アケリア霊山。山頂には世精ノ途(ウルスカーラ)という人間界と精霊界をつなぐ唯一の道がある。ミラ編では山頂到達後、ボス戦を経てエレンピオスへ移動する。

宝箱

- ☒ □ ❶ スペシフィック
- ☒ □ ❷ アワーグラス
- ☒ □ ❸ 漆黒の羽×5
- ☒ □ ❹ レッドラベンダー
- ☒ □ ❺ クリーム牛丼・並
- ☒ □ ❻ 4000ガルド

探索袋 ×4

入手できるもの ※	ポイント	確率
柾目材×3~6	360	18%
怪魚のひれ×3~6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3~6	520	14%
奇妙な塊×2~4	1260	12%
1400ガルド	–	18%
2800ガルド	–	8%
漆黒の羽×2~4	–	14%

※ニ・アケリア霊山(精霊界) 中腹のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×8

入手できるもの ※	ポイント	確率
猛毒針×2~3	330	18%
柾目材×2~3	360	18%
ブラックエッグ×2~3	400	14%
怪魚のひれ×2~3	430	14%
魔導鉱×2~3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2~3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1~2	–	8%

※ニ・アケリア霊山(精霊界) 中腹のみ、個数+1

出現モンスター

☒ □ シルヴァホース(精霊界) →P365
戦闘タイプ スピードタイプ　Lv 50　HP 5700

☒ □ フラワーバタフライ(精霊界) →P376
戦闘タイプ マジックタイプ　Lv 48　HP 4900

☒ □ フラワーハーピー(精霊界) →P378
戦闘タイプ マジックタイプ　Lv 49　HP 5200

☒ □ メギストストレント(精霊界) →P362
戦闘タイプ パワータイプ　Lv 49　HP 9000

JUDE M52 / M48 MILLA

心の自由を求める

EVENT LIST

ジュード編

M52 心の自由を求める
- MAP 世精ノ途（1）
- ❶ マクスウェルを捜そう
- BOSS マクスウェル

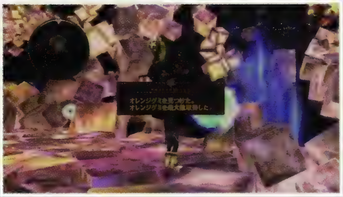
ミラ編

M48 心の自由を求める
- ❶ イベントのみ
- BOSS マクスウェル

M52 M48 心の自由を求める

マクスウェル戦でミラが合流

ミラ編は、M48開始後自動的に仲間と合流してマクスウェルとのボス戦があるのみ。ジュード編はAから世精ノ途（1）を進み、Bへ向かう。最初は真っ暗だが、緑色の光に触れると道ができ、黄色い光に触れれば周囲が明るくなってロケーションマップも利用可能に。また、水色の光に触れることで飛び降りられるようになり、赤い光に触れると上段へと移動する。Bの手前に3つある光を調べて回復アイテムを補充したら、Bから飛び降りてボスに挑もう。



B近くの青い光を調べると回復アイテムが持てるだけ手に入る。回復後に飛び降りよう。

BOSS BATTLE

マクスウェル

ジュード編では3回イベントを挟んでの戦闘になる。まず、マクスウェルのHPを80%以下に減らすと「レイジングサン」を使われ、イベントが発生。続けてHPを70%以下にすると秘奥義「エレメンタルメテオ」の発動後にイベント。さらにHPを60%以下まで減らすと再度秘奥義を使われ、続くイベントでミラが復帰する。ここでマクスウェルのHPは全回復し、本戦へ突入となる。ミラ編の場合は仲間と合流して、最初から本戦が開始。どちらも本戦開始前に開くメニューで合流した仲間の準備を整えるといい。

本戦ではマクスウェルが使う秘奥義が「メテオスウォーム」に変わる。また、「属性チェンジ」で自身の属性を変化させ、マクスウェルは自身が耐性を持つ属性で攻撃をしてくる。本戦開始直後は水属性が弱点で火属性に耐性があるが、「属性チェンジ」を使われたら、敵ステータス画面ですぐに属性を確認し、弱点属性を突ける武器や術・技を使うといい。

四大精霊を使えるミラは、弱点の属性に対応する精霊を使っていこう。

オススメ共鳴術技

叛陽陣	＋	ネガティブホルダー	＝イノセントゲート
凰壁拳	＋	カタラクトレイ	＝カタラクトブレード

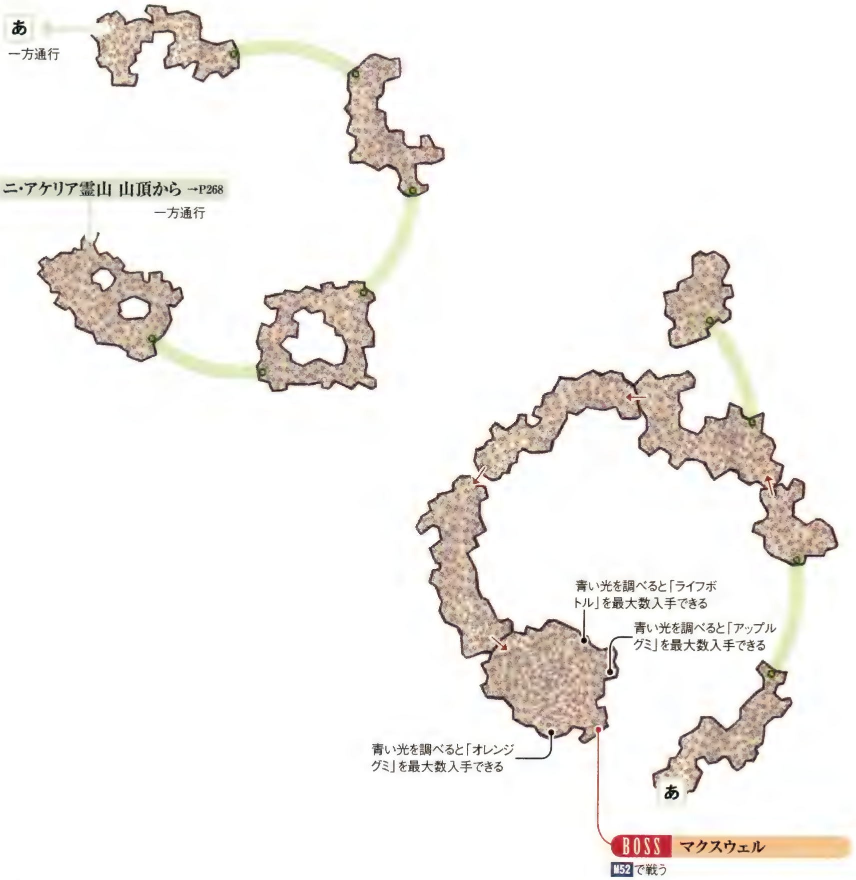
ボスデータ

マクスウェル →P384	
Lv	60
HP	70000
属性タイプ	耐性：火 ※　弱点：水 ※
●落とすアイテム	エレメンタル
●盗めるアイテム	エレメントマント

※「属性チェンジ」で防御属性が以下の4パターンに変化する。耐性：火＝弱点：水、耐性：水＝弱点：火、耐性：風＝弱点：地、耐性：地＝弱点：風

世精ノ途(1)

人間界と精霊界をつなぐ道。ジュード編でのみ通ることになり、ボス戦後は二度と入ることができない。ランダムトレジャーはないが、4種類の敵はここでしか戦えないので、すべてモンスター記録に登録してからクリアしよう。



出現モンスター

モンスター	参照	戦闘タイプ	LV	HP
アースエレメント	→P380	ストレンジタイプ	52	8200
ウォーターエレメント	→P380	ストレンジタイプ	52	6700
ファイアエレメント	→P374	テクニックタイプ	52	6600
ウィンドエレメント	→P378	マジックタイプ	52	6200

異世界の街

EVENT LIST

ジュード編

M53 異世界の街

MAP トリグラフ →P272

1. 街を見てまわろう
   - S084「エレンピオスの噂話①-1」場所：トリグラフ
     開始条件▶ロドマンション 1Fのロビーに行く
   - S085「黒匣の普及」場所：トリグラフ
     開始条件▶ロドマンション 1Fの102号室に入る
   - S086「見果てぬレシピ」場所：トリグラフ
     開始条件▶市民公園にいる熟練料理人に話しかけて依頼を受ける
   - S087「発明王」場所：トリグラフ
     開始条件▶ロドマンション 2Fにいる発明家に話しかけて依頼を受ける
2. バランの家へ行こう
   - S088「責任ある立場」場所：トリグラフ
     開始条件▶トリグラフ港にいる商人か従業員に話しかける
   - S089「ガリィ狩り狩り」場所：トリグラフ
     開始条件▶トリグラフ港にいる自警団員に話しかけて依頼を受ける
3. トルバラン街道からヘリオボーグ基地へ行こう

ミラ編

M49 異世界の街

MAP トリグラフ →P272

1. 街を見てまわろう
   - S084「エレンピオスの噂話①-1」場所：トリグラフ
     開始条件▶ロドマンション 1Fのロビーに行く
   - S085「黒匣の普及」場所：トリグラフ
     開始条件▶ロドマンション 1Fの102号室に入る
   - S086「見果てぬレシピ」場所：トリグラフ
     開始条件▶市民公園にいる熟練料理人に話しかけて依頼を受ける
   - S087「発明王」場所：トリグラフ
     開始条件▶ロドマンション 2Fにいる発明家に話しかけて依頼を受ける
2. バランの家へ行こう
   - S088「責任ある立場」場所：トリグラフ
     開始条件▶トリグラフ港にいる商人か従業員に話しかける
   - S089「ガリィ狩り狩り」場所：トリグラフ
     開始条件▶トリグラフ港にいる自警団員に話しかけて依頼を受ける
3. トルバラン街道からヘリオボーグ基地へ行こう

M53 M49 異世界の街

両方の世界を救う方法を求めて

マクスウェルとの対決を終え、再会を果たしたジュードとミラは、エレンピオスの都市トリグラフで目覚める。アルヴィンの従兄バランの家の中のAから行動開始となるので、異世界の街の人々から話を聞きながらBへ行こう。Bで異界炉計画に反対する男性と出会ったあとは、Cでバランと会話。さらにDへ行くと、ジュードがエレンピオスとリーゼ・マクシアの両方を救う方法を見つけるまでリーゼ・マクシアへ帰るつもりがないことを仲間に伝える。その後Eへ行くと、バランが向かったヘリオボーグ基地が襲撃されていることがわかるので、トルバラン街道を通ってヘリオボーグ基地へ向かおう。

SUB EVENT

リーゼ・マクシアの外にある世界エレンピオス。ここでも多くのサブイベントが発生する。まずバランの家の前にいる発明家に話しかけてS087の依頼を受けたら、ロドマンションの102号室に入ってS085を、1階のロビーにいる住人に近づいてS084を見よう。市民公園では老人に話しかけてS086の依頼を受けたい。バランの家へ戻ったあとは、トリグラフ港でS088とS089を発生させよう。

TOWN

黒匣工都市 トリグラフ

黒匣を利用する技術が発展したエレンピオスの大都市。立ち並ぶ高い建物、住民の多さなど、リーゼ・マクシアとは様相が大きく異なる。ロドマンションはエレベータで移動ができ、2Fにアルヴィンの従兄バランの家がある。

宝箱

- □□ ❶ ミラクルグミ ※棚
- □□ ❷ トリート ※棚
- □□ ❸ 薬草×3 ※棚
- □□ ❹ 謎の宝珠 ※棚

探索ポイント ×8

入手できるもの	ポイント	確率
妖虫の足×1	250	14%
レアメタル×1	270	13%
猛獣のたてがみ×1	300	13%
Ⓖ 1ガルド	—	10%
Ⓖ 5ガルド	—	10%
Ⓖ 10ガルド	—	10%
Ⓖ 50ガルド	—	10%
Ⓖ 100ガルド	—	10%
Ⓖ 500ガルド	—	5%
漆黒の羽×1	—	5%

サブイベント

- □□ S037『姉と妹と②』 →P308
  期間：M58～／M54～
- □□ S084『エレンピオスの噂話①-1』 →P323
  期間：M53～／M49～
- □□ S084『エレンピオスの噂話①-2』 →P323
  期間：M57～／M53～
- □□ S085『黒匣の普及』 →P323
  期間：M53～／M49～
- □□ S086『見果てぬレシピ』 →P324
  期間：M53～／M49～
- □□ S087『発明王』 →P324
  期間：M53～／M49～
- □□ S088『責任ある立場』 →P324
  期間：M53～／M49～
- □□ S089『ガリィ狩り狩り』 →P324
  期間：M53～／M49～
- □□ S090『エレンピオスの循環』 →P325
  期間：M54～／M50～
- □□ S091『異界炉計画』 →P325
  期間：M55～／M51～
- □□ S094『バランの賭け』 →P326
  期間：M56～／M54～
- □□ S096『愛しき人の幻②』 →P327
  期間：M58～／M54～

第4部

JUDE M54 / M50 MILLA

新たな可能性

EVENT LIST

ジュード編

M54 新たな可能性

1. トルバラン街道からヘリオボーグ基地へ行こう

MAP トルバラン街道 →P276

MAP ヘリオボーグ基地 →[illegible]

2. バランを捜そう

S090 「エレンピオスの循環」 場所：トリグラフ
開始条件▶商業区の中心に行く

3. 研究棟でバランを捜そう
4. ヴォルトを捜そう

BOSS ヴォルト

ミラ編

M50 新たな可能性

1. トルバラン街道からヘリオボーグ基地へ行こう

MAP トルバラン街道 →P276

MAP ヘリオボーグ基地 →[illegible]

2. バランを捜そう

S090 「エレンピオスの循環」 場所：トリグラフ
開始条件▶商業区の中心に行く

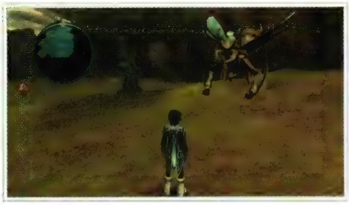
3. 研究棟でバランを捜そう
4. ヴォルトを捜そう

BOSS ヴォルト

M54 M50 新たな可能性

街道を北上しヘリオボーグ基地へ

ヘリオボーグ基地は、トリグラフからトルバラン街道を北へ進んだ先にある。AからBを目指して進もう。なお、C付近に出現する強敵ヴェウィンドアイと戦う場合は入念に準備してから挑むこと。



ヴェウィンドアイは戦う必要のないボスだが、倒せば「謎の宝珠」と称号を獲得できる。

Dにある「ハンターズモノクル」の入ったアイフリードの秘宝は見落としやすい。

秘宝入手でチャットが発生。アイフリードがエレンピオス人であったことが判明する。

SUB EVENT

ヘリオボーグ基地に到着後、トリグラフ 商業区の中心へ行くとS090『エレンピオスの循環』が発生。このサブイベントでは、エレンピオス人は精霊が生きていることを知らないため、黒匣の使用で精霊が死ぬことを認識していないことがわかる。

13Fから屋上へ出てヴォルトを倒す

Aから行動開始となり、Bへ行くと傷ついたエレンピオス兵を発見。基地を襲ったのは、ガイアスとミュゼの軍勢であることがわかる。10Fへ上がってイベントを進めると、1Fのランダムトレジャーが消えてしまうので、最初にすべて回収しておくこと。また、Fでボス撃破後はヘリオボーグ基地には敵が出現しなくなることにも注意しよう。Cにある昇降機で10Fへ上がり、少し進むと自動的にDへ移動。そこで基地の電源が落ちて昇降機が動かなくなる。階段を使って13Fへ上がり、Eから14F 屋上へ入ると、Fでボス戦だ。戦闘後にGから行動開始となったら、Hからルサル街道へ向かおう。

1F、11F、14Fの宝箱は、箱を登ったり、箱をどかしてしゃがんで通り回収しよう。

BOSS BATTLE

ヴォルト

ヴォルトは動きが素早いうえ、麻痺の状態異常を引き起こす「サンダーブレード」を使ってくる。ローエンの「スプラッシュ」をショートカットに設定し、ヴォルトの動きを止め、水か地属性の攻撃を叩き込もう。ヴォルトが戦闘中に召喚するサンダースピリッツは、さきに片づけてしまおう。また、とどめを刺すまえに「オメガエリクシール」を盗んでおきたい。

オススメ共鳴術技

三散華	＋ロックトライ	＝玄武散
臥龍空破	＋ブルースフィア	＝海龍拳

ボスデータ

ヴォルト →P385	LV	62
	HP	62000
属性タイプ	耐性:火・風	弱点:水・地

●落とすアイテム:アレキサンドライト
●盗めるアイテム:オメガエリクシール

Pickup CHAT

C125【難しいけど……】

微精霊の源霊匣(オリジン)であれば、精霊を殺すことなく黒匣の効果が得られる。双方の世界を救う道を模索するジュードにとって大きな実りのある情報だった。

ええっと……増霊極を使ってマナを精霊の化石に注ぎ込むと源霊匣が生まれる源霊匣は黒匣と違って精霊を消費せず精霊術を行使できる……か

バランさんの話をメモしてるんだね?

ええ。まだわからない点もありますが

わたしなんてわからないことだらけだよ

ティポに『勉強しろ、レイアー』って言われそう

『ぼくも、よくわからないけどー』とも言いそうですが

あはは。そうかも

勝手にぼくのマネするなー!

わ! 聞かれてた!

二人とも失礼です

……ということは、エリーゼさんは源霊匣理論を理解しているのですか?

それはもちろん……

FIELD

トルバラン街道

トリグラフとヘリオボーグ基地を連絡している街道。トルバラン街道 中央部を徘徊しているボスのヴェウィンドアイを倒すと「闇の宝珠」が手に入るので、十分に準備をしてから挑もう。戦い方は354ページを参照のこと。

宝箱

❶	柾目材×8
❷	スペシフィックプラス
❸	ブラックエッグ×9
❹	アワーグラス
❺	フルーツ焼きそば・並
❻	レッドローズマリー
❼	パイングミ
❽	5000ガルド
❾	漆黒の羽×6
❿	モノクル

探索袋 ×12

入手できるもの ※	ポイント	確率
柾目材×3～6	360	18%
怪魚のひれ×3～6	430	16%
怪鳥の鉤爪×3～6	520	14%
奇妙な塊×2～4	1260	12%
1400ガルド	–	18%
2800ガルド	–	8%
漆黒の羽×2～4	–	14%

※トルバラン街道 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×14

入手できるもの ※	ポイント	確率
猛毒針×2～3	330	18%
柾目材×2～3	360	18%
ブラックエッグ×2～3	400	14%
怪魚のひれ×2～3	430	14%
魔導鉱×2～3	470	10%
怪鳥の鉤爪×2～3	520	10%
奇妙な塊×1	1260	8%
漆黒の羽×1～2	–	8%

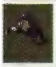
※トルバラン街道 中央部のみ、個数+1

サブイベント

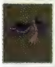
□□ S089「ガリィ狩り狩り」※ 期間：M53〜／M49〜	→P324

※討伐対象が出現

出現モンスター



□□ エイシェントキャット →P365
スピードタイプ　Lv 54　HP 6300



□□ ハゲタカ →P366
スピードタイプ　Lv 55　HP 5900

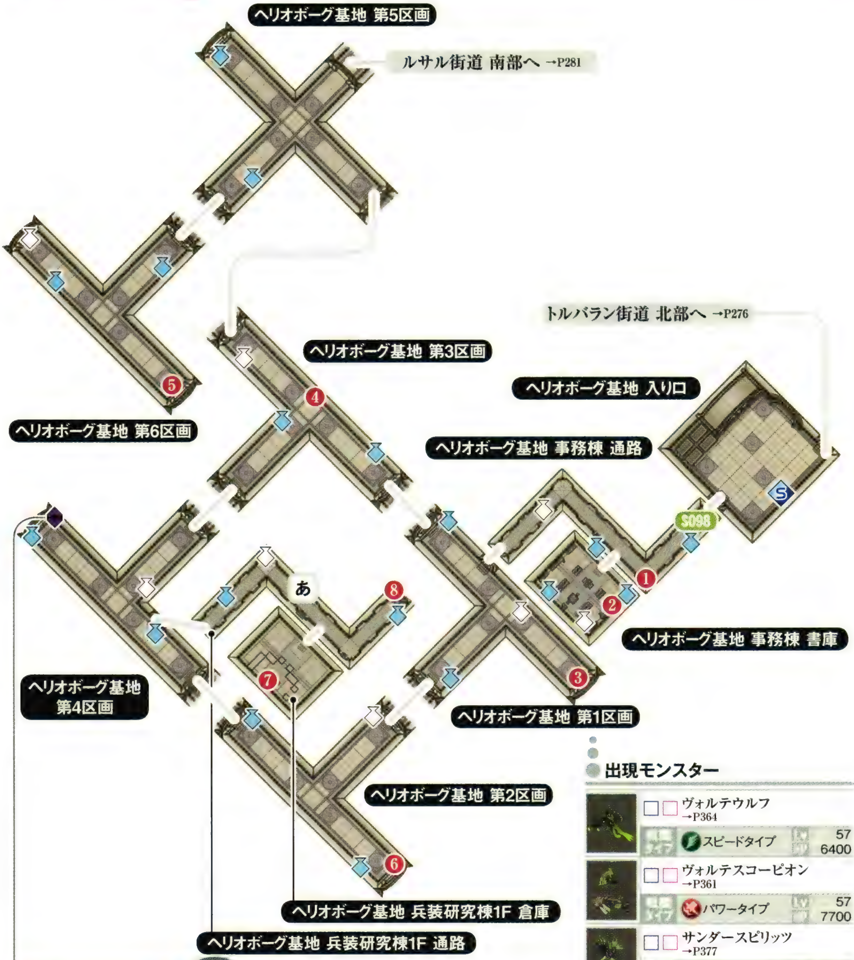
□□ ランドーマンドラ →P373
テクニックタイプ　Lv 54　HP 4900

□□ ワイルドボア →P360
パワータイプ　Lv 55　HP 7700

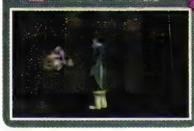
DUNGEON

ヘリオボーグ基地

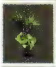
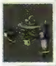
10Fから先へ進むと1Fのランダムトレジャーが消えるほか、ヴォルトを倒すと敵が出現しなくなるのでアイテムの回収とモンスター記録への登録はそのまえに。停電中の昇降機は M58 / M54 以降に復旧する。



ハロルドのお面



出現モンスター

	モンスター	戦闘タイプ	Lv	HP
	ヴォルテウルフ →P364	スピードタイプ	57	6400
	ヴォルテスコーピオン →P361	パワータイプ	57	7700
	サンダースピリッツ →P377	マジックタイプ	56	4900
	ジンガードSPEC2.0 →P370	ガードタイプ	57	15500
	メニィフト →P370	ガードタイプ	56	8800

サブイベント

□□	S093『魔装獣の襲撃』 期間：M56～／M52～	→P326
□□	S098『源霊匣誕生』 期間：M58～／M54～	→P327

宝箱

- □□ 1 5000ガルド
- □□ 2 パイングミ
- □□ 3 ヒーローハット
- □□ 4 ミラクルグミ
- □□ 5 ストロングトリート
- □□ 6 レジストシンボル
- □□ 7 7000ガルド
- □□ 8 スペシフィックプラス
- □□ 9 リキュールボトル
- □□ 10 コロッケパン・大
- □□ 11 ライフボトル
- □□ 12 レッドカモミール
- □□ 13 黒真珠×6 ※棚
- □□ 14 エリクシール
- □□ 15 漆黒の羽×7
- □□ 16 謎の宝珠
- □□ 17 怪鳥の鉤爪×7 ※棚
- □□ 18 ストレンジコア

探索袋 ×14

入手できるもの	ポイント	確率
ブラックエッグ×3～6	400	18%
魔導鉱×3～6	470	16%
黒真珠×3～6	580	14%
スス色ポンポン×2～4	2200	12%
1500ガルド	－	18%
3000ガルド	－	8%
漆黒の羽×2～4	－	14%

探索ポイント ×28

入手できるもの	ポイント	確率
柾目材×2～3	360	18%
ブラックエッグ×2～3	400	18%
怪魚のひれ×2～3	430	14%
魔導鉱×2～3	470	14%
怪鳥の鉤爪×2～3	520	10%
黒真珠×2～3	580	10%
スス色ポンポン×1	2200	8%
漆黒の羽×1～2	－	8%

JUDE M55 / M51 MILLA

戻れない真実
ミラの秘密

EVENT LIST

ジュード編

M55 戻れない真実

❶ ルサル街道の先へ行こう

- S091 「異界炉計画」場所：トリグラフ
  開始条件▶ロドマンション3階の303号室に入る
- MAP ルサル街道 →P281 FIELD
- S092 「あふれ出る瘴気」場所：タタール冥穴
  開始条件▶タタール冥穴の奥に行く
- MAP 次元の裂けた丘 →P281 DUNGEON

ミラ編

M51 ミラの秘密

❶ ルサル街道の先へ行こう

- S091 「異界炉計画」場所：トリグラフ
  開始条件▶ロドマンション3階の303号室に入る
- MAP ルサル街道 →P281 FIELD
- S092 「あふれ出る瘴気」場所：タタール冥穴
  開始条件▶タタール冥穴の奥に行く
- MAP 次元の裂けた丘 →P281 DUNGEON

M55 戻れない真実 ／ M51 ミラの秘密

ジュードたちが発見された場所へ向かう

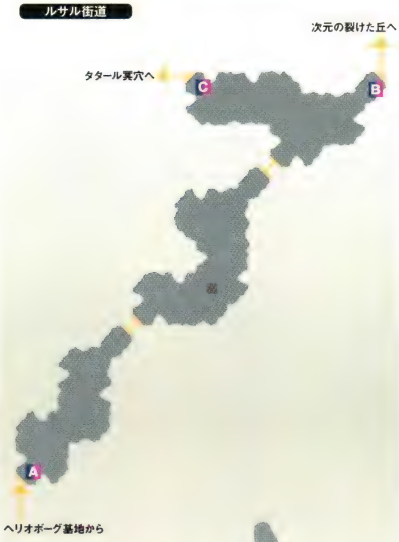
バランの話によると、ジュードたちがエレンピオスへ飛ばされてきた際に救出された場所は、ルサル街道の先らしい。リーゼ・マクシアへ帰る手立てを求め、一行はルサル街道へ向かう。

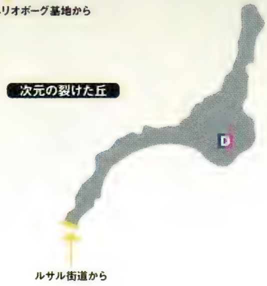
ヘリオボーグ基地からルサル街道に入るとAに出るので、そこから北西へ進み、Bから次元の裂けた丘へ入ろう。なお、Cからはタタール冥穴へ進むことができるが、ここはS092『あふれ出る瘴気』で行く場所なので、あと回しで構わない。次元の裂けた丘では、Dにある次元の裂け目へ近づくとイベントが発生する。イベント後は、ワールドマップからいったんトリグラフへ戻り、バランの部屋へ行こう。

次元の裂け目は消えかかっているが、考えを整理するためトリグラフへ戻ることに。

SUB EVENT

ロドマンションの303号室に入ると、S091『異界炉計画』が発生。異界炉計画を進める政府機関である異界省のことや、ジランドのこと、また20年前に起こった事件に関することが聞ける。また、タタール冥穴ではS092『あふれ出る瘴気』が発生し、最深部では魔装獣ドランソードと戦うことができる。





FIELD

ルサル街道

ヘリオボーグ基地の北に広がる街道。荒涼としたトルバラン街道に比べると、少しは緑がある。ルサル街道 北部にいるクラッディクローは、強敵だが倒すと「蛍の宝珠」を入手できる。354ページを参照して倒そう。

宝箱

- ☐☐ ❶ レッドサフラン
- ☐☐ ❷ トリート
- ☐☐ ❸ ミラクルグミ
- ☐☐ ❹ ストロングトリート
- ☐☐ ❺ レモングミ×3
- ☐☐ ❻ プロテクトシンボル
- ☐☐ ❼ ポトフ・特
- ☐☐ ❽ スペシフィックプラス

宝箱

- □□ 9 漆黒の羽×4
- □□ 10 渡り鳥の風切羽×7
- □□ 11 6000ガルド
- □□ 12 メドウクリスタル×6

探索袋 ×13

入手できるもの ※	ポイント	確率
魔導鉱×3〜6	470	18%
黒真珠×3〜6	580	16%
魔獣の眼×3〜6	700	14%
スス色ボンボン×2〜4	2200	12%
1500ガルド	−	18%
3000ガルド	−	8%
漆黒の羽×2〜4	−	14%

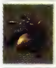
※ルサル街道 中央部のみ、個数+2、ガルド1.5倍

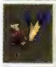
探索ポイント ×15

入手できるもの ※	ポイント	確率
怪魚のひれ×2〜3	430	18%
魔導鉱×2〜3	470	18%
怪鳥の鉤爪×2〜3	520	14%
黒真珠×2〜3	580	14%
魔草のトゲ×2〜3	630	10%
魔獣の眼×2〜3	700	10%
スス色ボンボン×1	2200	8%
漆黒の羽×1〜2	−	8%

※ルサル街道 中央部のみ、個数+1

出現モンスター


□□ ガントータス →P368
戦闘タイプ ガードタイプ　LV 59　HP 11000


□□ キングコカトリス →P374
戦闘タイプ テクニックタイプ　LV 58　HP 8200

□□ ケイブチュンチュン →P373
戦闘タイプ テクニックタイプ　LV 58　HP 4700

□□ ケイブプラント →P363
戦闘タイプ パワータイプ　LV 59　HP 12000

DUNGEON

次元の裂けた丘

ルサル街道 北部から入ることのできる丘。ここにある次元の裂け目から、最終ダンジョンとなる世精ノ途(2)へ入る。宝箱やランダムトレジャーはなく、敵も一切出現しないので探索する必要はない。

Pickup CHAT

C123【帰る方法は……】

断界殻で隔てられた世界がどのような位置にあって距離がどれくらい離れているのかはわからない。しかし、戦いを終えて皆でいっしょに帰ることを誓うのだった。

エレンピオスって、リーゼ・マクシアからどれくらい遠いんでしょうか?

え!? うーん……距離というより、間に越えられない壁があって……

はっ! リーゼ・マクシアとエレンピオスって、男女の仲みたい!

越えられない壁……もう帰れないかもしれないんですよね? ドロッセルにも二度と会えないかも……

そんなの、やだー!

だ、大丈夫! だって、みんな一緒なんだよ ミラも、ジュードも、ローエンも、アルヴィンも

ほら、なんとかなる気がするでしょ?

……はい

レイアも一緒だしねー

わたしは、あんまり役にたたないと思うけど……

そんなことないです。レイアがいると、元気出ます

レイア、一緒にリーゼ・マクシアに帰ろーねー!

うん、約束

DUNGEON

タタール冥穴

S092「あふれ出る瘴気」で探索することになるダンジョン。下のフロアへ行く扉は封印されており、風の封印に触れたあと、高所から地の封印の上に飛び降りることで封印を解除可能。最下層には魔装獣が出現する。

サブイベント

□□	S092『あふれ出る瘴気』 期間：M55～／M51～	→P325

宝箱

□□	❶ 魔導鉱×7
□□	❷ 銅鉱石×20
□□	❸ 不気味な触角×6
□□	❹ 太古のサンゴ×8
□□	❺ 瑠璃色の殻×5
□□	❻ 神獣の毛×5
□□	❼ ストレンジコア×2
□□	❽ レッドセージ
□□	❾ 10000ガルド
□□	❿ ブルーセフィラ
□□	⓫ 漆黒の羽×10
□□	⓬ ドラゴンアッシュ×3
□□	⓭ オメガエリクシール

探索袋 ×11

入手できるもの	ポイント	確率
黒真珠×3～6	580	17%
魔獣の眼×3～6	700	15%
ナビメタル×3～6	840	13%
ピンクエメラルド×3～6	1000	7%
スス色ポンポン×2～4	2200	11%
1600ガルド	－	17%
3200ガルド	－	7%
漆黒の羽×2～4	－	13%

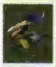
※タタール冥穴 B2FとB3Fのみ、個数+2、ガルド1.5倍

探索ポイント ×18

入手できるもの	ポイント	確率
怪鳥の鉤爪×2～3	520	18%
黒真珠×2～3	580	18%
魔草のトゲ×2～3	630	14%
魔獣の眼×2～3	700	14%
不気味な触角×2～3	770	10%
ナビメタル×2～3	840	10%
ピンクエメラルド×2～3	1000	8%
スス色ポンポン×1	2200	8%
漆黒の羽×1～2	－	8%

※タタール冥穴 B2FとB3Fと最深部のみ、個数+1

出現モンスター



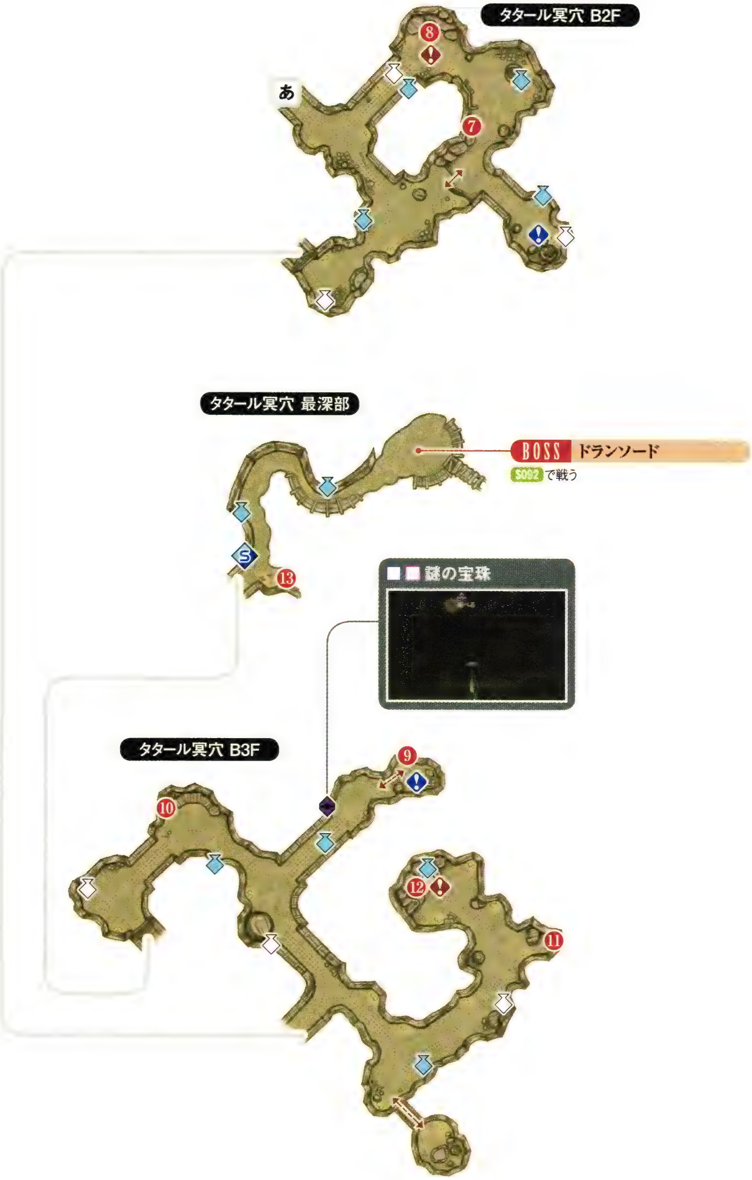
□□ ブレイドビーク →P359
弱点タイプ：パワータイプ　LV 64　HP 5400

□□ マインゴブリン →P372
弱点タイプ：テクニックタイプ　LV 63　HP 4500

□□ リザードマン →P361
弱点タイプ：パワータイプ　LV 64　HP 6400

□□ 宵闇の門 →P370
弱点タイプ：ガードタイプ　LV 65　HP 15000

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE


タタール冥穴 B2F
あ
8
7
タタール冥穴 最深部
BOSS ドランソード
S092 で戦う
13
謎の宝珠
タタール冥穴 B3F
9
10
11
12

第4部

JUDE M56〜M59
MILLA M52〜M55

それぞれの心〜前を向いて

EVENT LIST

ジュード編

M56 それぞれの心

❶ バランの家で休もう

- S083「魔装獣の襲撃」場所：ヘリオボーグ基地
  開始条件▶屋上に行く

MAP トリグラフ →P27[illegible]

M57 再び世精ノ途へ

❶ 次元の裂けた丘へ行こう

- S084「エレンピオスの噂話①-2」場所：トリグラフ
  開始条件▶ロドマンション1階のロビーに行く

MAP 次元の裂けた丘 →P283 DUNGEON

M58 己が道の為に

MAP 世精ノ途(2) →P28[illegible] DUNGEON

❶ ガイアスとミュゼを追おう

- S015「暗躍する影たち③-2」場所：ニ・アケリア
  開始条件▶集会所に入る
- S028「世界の形③」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる自然学者に話しかける
- S037「姉と妹と②」場所：トリグラフ
  開始条件▶ロドマンションの3階に行く
- S040「世界の果て①-2」場所：ラコルム海停
  開始条件▶船着場付近に行く
- S045「ル・ロンドの思い出②-2」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋のロビーにあるチキンの丸焼きを調べる
- S055「母と子②」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にある民家(アルヴィンの母の家)に近づく
- S057「ジュードの代診②」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の前に行く
- S070「レイアの失敗？②」場所：イル・ファン
  開始条件▶タリム医学校 外来棟 第5診察室に入る
- S079「不安を抑えて①-2」場所：イル・ファン
  開始条件▶宿屋に泊まる
- S094「バランの賭け」場所：トリグラフ
  開始条件▶バランの部屋にいるバランに話しかける
- S095「ガンダラ要塞攻略戦」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸の前に行く
- S096「愛しき人の幻」場所：ファイザバード沼野
  開始条件▶ファイザバード沼野に入る
- S097「医療ジンテクス」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の診察室前へ行く
- S098「源霊匣誕生」場所：ヘリオボーグ基地
  開始条件▶ヘリオボーグ基地に入る
- S099「記憶の底にあるもの」場所：リーベリー岩孔
  開始条件▶リーベリー岩孔に入る
- S100「ミュゼの襲撃」場所：ニ・アケリア
  開始条件▶キジル海瀑側の入口付近にいる女性に話しかける
- S101「王、ガイアス」場所：カン・バルク
  開始条件▶ガイアス城門に近づく
- S102「黄金魔剣士」場所：ファイザバード沼野
  開始条件▶ゲームを一度クリアかつS016をクリア後、ファイザバード沼野からマグナ・ゼロに入る

BOSS ウィンガル(3)
BOSS ガイアス(2)
BOSS ガイアス(3)、ミュゼ(4)

M59 前を向いて

エンディング ENDING

ミラ編

M52 それぞれの心

❶ バランの家で休もう

- S083「魔装獣の襲撃」場所：ヘリオボーグ基地
  開始条件▶屋上に行く

MAP トリグラフ →P27[illegible]

M53 再び世精ノ途へ

❶ 次元の裂けた丘へ行こう

- S084「エレンピオスの噂話①-2」場所：トリグラフ
  開始条件▶ロドマンション1階のロビーに行く

MAP 次元の裂けた丘 →P283 DUNGEON

❷ 次元の裂け目に入ろう

M54 己が道の為に

MAP 世精ノ途(2) →P28[illegible] DUNGEON

❶ ガイアスとミュゼを追おう

- S014「暗躍する影たち③」場所：イル・ファン
  開始条件▶医療学校 外来受付にいるエデに話しかける
- S028「世界の形③」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶中央広場にいる自然学者に話しかける
- S037「姉と妹と②」場所：トリグラフ
  開始条件▶ロドマンションの3階に行く
- S040「世界の果て①-2」場所：ラコルム海停
  開始条件▶船着場付近に行く
- S045「ル・ロンドの思い出②-2」場所：ル・ロンド
  開始条件▶宿屋のロビーにあるチキンの丸焼きを調べる
- S049「霊勢変化の原因②」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にいる地理学者に話しかける
- S055「母と子②」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区にある民家(アルヴィンの母の家)に近づく
- S057「ジュードの代診②」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の前に行く
- S070「レイアの失敗？②」場所：イル・ファン
  開始条件▶タリム医学校 外来棟 第5診察室に入る
- S079「不安を抑えて①-2」場所：イル・ファン
  開始条件▶宿屋に泊まる
- S086「帰巣本能」場所：シャン・ドゥ
  開始条件▶中央区のワイバーンの檻がある場所に行く
- S094「バランの賭け」場所：トリグラフ
  開始条件▶バランの部屋にいるバランに話しかける
- S095「ガンダラ要塞攻略戦」場所：カラハ・シャール
  開始条件▶領主邸の前に行く
- S096「愛しき人の幻」場所：ファイザバード沼野
  開始条件▶ファイザバード沼野に入る
- S097「医療ジンテクス」場所：ル・ロンド
  開始条件▶マティス治療院の診察室前へ行く
- S098「源霊匣誕生」場所：ヘリオボーグ基地
  開始条件▶ヘリオボーグ基地に入る
- S099「記憶の底にあるもの」場所：リーベリー岩孔
  開始条件▶リーベリー岩孔に入る
- S100「ミュゼの襲撃」場所：ニ・アケリア
  開始条件▶キジル海瀑側の入口付近にいる女性に話しかける
- S101「王、ガイアス」場所：カン・バルク
  開始条件▶ガイアス城門に近づく
- S102「黄金魔剣士」場所：ファイザバード沼野
  開始条件▶ゲームを一度クリアかつS016をクリア後、ファイザバード沼野からマグナ・ゼロに入る

BOSS ウィンガル(3)
BOSS ミュゼ(3)
BOSS ガイアス(3)、ミュゼ(4)

M55 前を向いて

エンディング ENDING

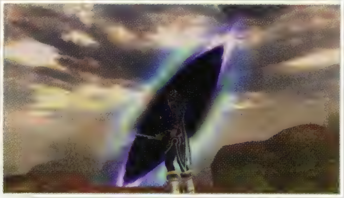
M56 M52 それぞれの心～M57 M53 再び世精ノ途へ

最終決戦前夜のそれぞれの想い

ロドマンション2Fのバランの家へ行き、Aでバランに話しかけて休むと、最終決戦へ向けての全員の意気込みが語られる。また、ジュードとミラの会話中にガイアスが現われ、空間を切り裂くことができる「ミュゼのナイフ」を残していく。夜が明けたら、次元の裂けた丘のBから世精ノ途(2)へ入ろう。

アルヴィンとレイアの和解に続いて、エリーゼもまた、アルヴィンのことを許す。

ガイアスは黒匣を一掃する作戦を告げる。彼との対決はもはや避けられない。



「ミュゼのナイフ」を振るい、次元の裂け目を切り裂く。ここから決戦の地へ進もう。

トリグラフ

次元の裂けた丘

SUB EVENT

次元の裂けた丘でイベントを見たあと、ヘリオボーグ基地の屋上へ行くと、S093『魔装獣の襲撃』が発生し、魔装獣メランブロンとの戦闘に突入。倒すとローエン専用の魔装備である「叫魔刃メランデトラ」を入手できる。また、決戦前夜のイベントを見たあと、ロドマンション1Fのロビーへ行くと、S084『エレンピオスの噂話』の続きが発生。アルヴィンの家系について新たな情報が得られる。

Pickup CHAT C127【ガイアスとミュゼ】

使命を与えられないと自己を確立できないミュゼは、新たなマスターとしてガイアスを選んだ。強大な力を持つふたりに挑むミラたちだが、臆するところはまったくない。

ガイアスは完全にミュゼを
支配下に置いたようだな

支配したんじゃなくて、ミュゼが
ガイアスを頼ったんだと思う
ミュゼは、そういう人が欲しかったんだよ

かもな。ミュゼのヤツ、
どっかもろいトコあったからな

ミュゼ……あいつは私の影のような
存在なのかもしれない
違う形で出会いたかったが……

しかし、ミュゼさんの空間を操る力を
ガイアスさんが手に入れたとなると
ただごとではありません

うむ。世精ノ途を斬り裂いた剣。
あの力には大精霊でも対抗はできまい

そりゃ大変だ。　尻尾巻いて帰るか？

うむ、そうしよう
……などと言うと思うか？

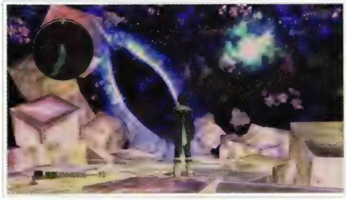
まさか

わかってるじゃないか

M58 M54 己が道の為に

リーゼ・マクシアに戻ることも可能

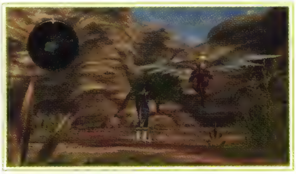
最終ダンジョンとなる世精ノ途(2)に入ると、Aから行動開始。Bにある次元の裂け目はミラの社につながっており、ここからリーゼ・マクシアに戻れる。いったん戻ると、ワールドマップからリーゼ・マクシアとエレンピオスの両方に自由に移動できるようになって便利だ。Cから飛び降りるともう引き返せないので、リーゼ・マクシアでサブイベントを進めてから最終戦に臨むのもいいだろう。ただし、エンディング後にセーブしたデータをロードするとAから始まるので、一度クリアしてから残ったサブイベントを終わらせても構わない。世精ノ途(2)は基本的に引き返せない一本道で、下のマップに記したCからアルファベット順に進んで行けばいい。途中で2回発生するボス戦のあと、最終ボス戦になる。



Bにある次元の裂け目からリーゼ・マクシアに戻れる。一度ミラの社に移動しよう。

SUB EVENT

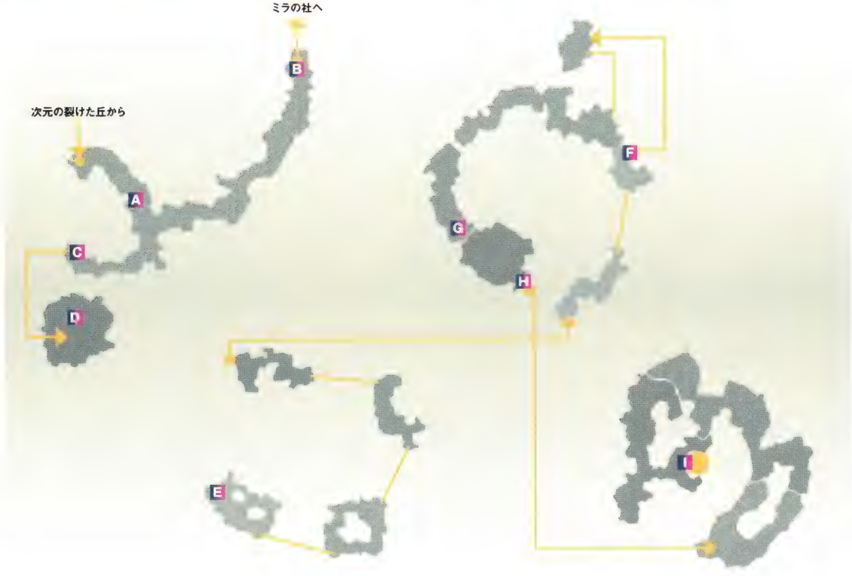
ついに最終決戦となり、大量のサブイベントを開始できる。これまで「TO BE CONTINUED」となっていたサブイベントも結末まで進めることが可能なので、リーゼ・マクシアとエレンピオス両方で完結させていこう。入ることのできなかったガンダラ要塞もS095を始めると、探索が可能になる。なお、ここまで来ると期間限定のものはないので、最終ダンジョンを進めてもサブイベントが消滅してしまうことはない。ただし、S102だけは、ゲームをクリアして「金色の鍵」を入手しないと始められない。



レベルが十分に上がっているなら、各地にいる魔装獣に挑んでみよう。

闘技場をまだクリアしていないなら、シャン・ドゥへ行って挑戦したい。

世精ノ途(2)



TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

最後の四象刃ウィンガルとの戦い

Cに近づくと、これ以上奥へ進むともう戻れない警告が表示される。最終戦に挑む準備ができているなら、そのまま先へ進もう。Cから飛び降りると、Dでウィンガルとのボス戦になるので、飛び降りるまえに回復を済ませ、料理を食べておきたい。

四象刃最後のひとりとなったウィンガルが、ガイアスを追う一行の前に立ちはだかる。

BOSS BATTLE ウィンガル(3)

ウィンガル(3)は物攻が極めて高く、風属性の攻撃を多用する。スキルや装備で風耐性を高めて、受けるダメージを少しでも減らしたい。戦闘開始直後にウィンガル(3)がオーバーリミッツを発動したら、オーバーリミッツが切れるまで逃げ回り、秘奥義を使われないようにしよう。ローエンの「エアプレッシャー」で弱点を攻めつつ動きを止め、その隙にジュードとミラの共鳴術技などで追撃するといい。また、動きが素早いため、ミラとリンクして「バインド」で動きを止めるのも有効だ。なお、ジュードの強力な武器「アトモスフィア」が盗めるので、忘れずに盗んでからとどめを刺そう。

オススメ共鳴術技

三散華	＋ロックトライ	＝玄武散
獅子戦吼	＋エアプレッシャー	＝獅吼爆砕陣

ボスデータ

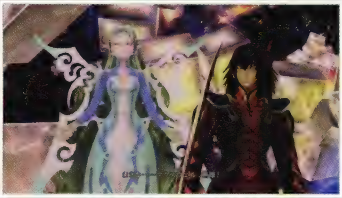
ウィンガル(3) →P383

Lv	63
HP	66000
属性タイプ	耐性：風　弱点：地

●落とすアイテム：―
●盗めるアイテム：アトモスフィア

ジュードとミラのふたりでボスを倒す

ウィンガル戦後は主人公ひとりでEから開始。Fから飛び降りるとウインダムウルフが出現し、戦闘後ジュードとミラが合流する。その後Gへ行くと、ジュード編はガイアスと、ミラ編はミュゼと、それぞれジュードとミラのふたりで戦うことになる。



ガイアスとミュゼに追いついたふたり。ジュード編とミラ編で戦う相手が異なる。

BOSS BATTLE ガイアス(2)

ジュード編では、ジュードとミラのふたりで戦う。HPを回復できる術・技がジュードの「治癒功」だけなので、共鳴術技の「スパイリット・メディク」も使おう。攻撃しつつ、HPを50%回復でき、物防と魔防も高められる。また、ガイアス(2)がオーバーリミッツ中に使う「覇王天衝剣」は発動が少し遅く、攻撃が直線的。ガイアス(2)がオーバーリミッツを発動したら、リンクを解除して、仲間の基本行動を「身を護れ」にし、フリーランで逃げよう。

オススメ共鳴術技

治癒功	＋ラウンドエッジ	＝スパイリット・メディク
連牙弾	＋アサルトダンス	＝滅爪乱牙

ボスデータ

ガイアス(2) →P382

Lv	65
HP	48000
属性タイプ	耐性：光　弱点：―

●落とすアイテム：―
●盗めるアイテム：―

BOSS BATTLE ミュゼ(3)

ミラ編は、ジュードとミラのふたりでミュゼ(3)と戦う。ミュゼ(3)は術を使った攻撃もしてくるので、スキル「マジックガード」をセットしておき、術を使われたらマジックガードで耐えよう。攻撃を仕掛ける際は、ミラの「カタラクトレイ」や共鳴術技「双砕迅」などで攻めると弱点の光属性を突ける。HPが減った場合は共鳴術技「スパイリット・メディク」を使うといい。ミュゼの「エレメンタルムジーク」はこちらを追尾する攻撃だが、素早いジュードなら逃げやすい。

オススメ共鳴術技

鳳壁拳	＋カタラクトレイ	＝カタラクトブレード
無影掌	＋ディバインストリーク	＝双砕迅

ボスデータ

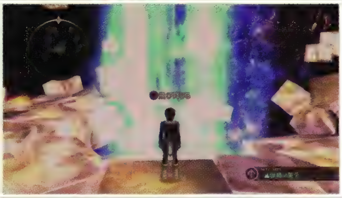
ミュゼ(3) →P382

Lv	65
HP	40000
属性タイプ	耐性：闇　弱点：光

●落とすアイテム：―
●盗めるアイテム：―

仲間の合流を待ちながら最終戦を戦う

ガイアス(2)もしくはミュゼ(3)との戦いを終えたら、逃げたふたりを追ってHから飛び降りよう。さらに奥へ進み、Iから飛び降りると最終戦。この戦いで獲得できる経験値とガルドはゼロなので、料理はステータスをアップさせるものを食べるといい。防御力重視なら「海藻サラダ」、攻撃力も上げたいなら「フルーツ焼きそば」を選ぼう。



ここから飛び降りると決戦の地、世精ノ果テ(ウルスラーン)に着く。最終戦の準備を。

BOSS BATTLE

ガイアス(3)、ミュゼ(4)

ジュードとミラのふたりだけで戦うが、途中から仲間がひとりずつ秘奥義を使いながら駆けつけてくれる。戦闘開始後のファイティングチャット終了から5秒が経過するとひとり目が参加し、つぎのファイティングチャットが発生。以降もファイティングチャットの終了から5秒が経過するごとに仲間が戦闘に復帰する。登場順は主人公との累積共鳴時間が長いキャラクターからだ。4人以上集まるまでは逃げ回り、レイアが加わったらミュゼ(4)から「ストロングトリート」を盗んでしまおう。

ミュゼ(4)は一度倒しても「エンジェルコール」で復活するため、ガイアス(3)を集中攻撃してさきに倒すといい。また、チャームや恐怖といったやっかいな状態変化を引き起こす攻撃を使ってくるので、状態異常と状態変化を完全に防止できる装飾品「クローナシンボル」があるなら装備しておくと戦いやすい。

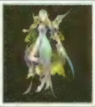
オススメ共鳴術技

鳳墜拳	＋	カタラクトレイ	＝カタラクトブレード
叛陽陣	＋	ネガティブホルダー	＝ネガティブゲート

ボスデータ

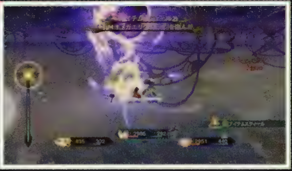
ガイアス(3) →P382	Lv	70
	HP	120000
属性タイプ	耐性:光	弱点:闇

●落とすアイテム:―
●盗めるアイテム:オメガエリクシール

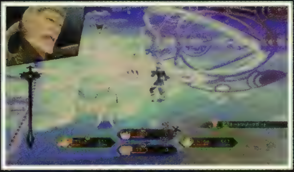


ミュゼ(4) →P382	Lv	70
	HP	54000
属性タイプ	耐性:闇	弱点:光

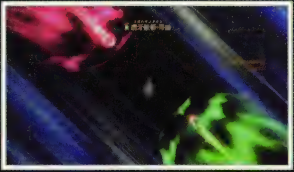
●落とすアイテム:―
●盗めるアイテム:ストロングトリート



ガイアス(3)は貴重な「オメガエリクシール」を盗んでから倒そう。



ミュゼ(4)の「クールアブソプト」を喰らうとTPを吸収される。



下記の条件を満たせば、合体秘奥義「虎牙破斬・零」が発動して勝てる。

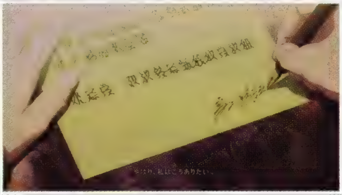
最終戦での合体秘奥義発動条件

以下の条件をすべて満たすと発動して戦闘終了
- ガイアス(3)か「エンジェルコール」を発動済みのミュゼ(4)のどちらかを倒している
- 上記の残った敵のHPが10000未満である
- ジュードとミラがリンクして秘奥義を使う

M59 M55 前を向いて

それぞれの道を歩む仲間たち

エンディングでは、戦いを終えたジュードたちが断界殻が消えた世界で新たな道を歩んでいく様子が描かれる。スタッフロール後のアニメーションは、ジュード編とミラ編で異なるので見逃さないように。その後はゲームをさらに続けるか2周目を始めよう。

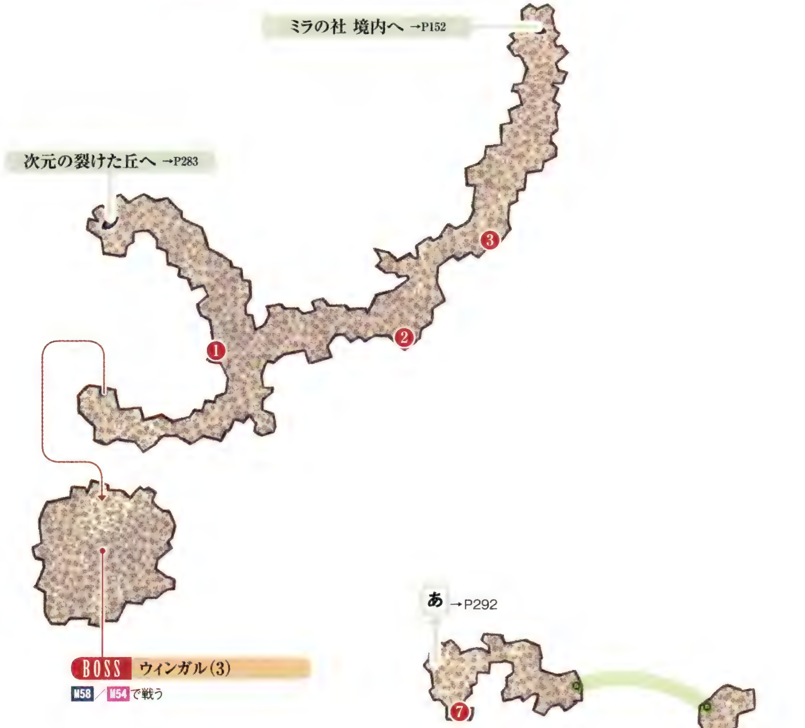


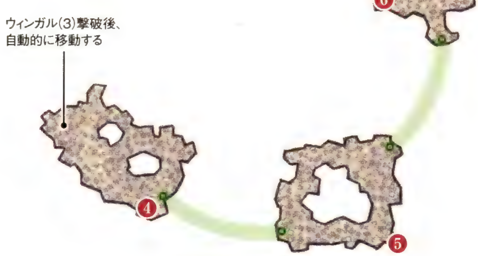
シルフモドキを使って手紙をやりとりし、お互いの近況を報告し合っているようだ。

DUNGEON

世精ノ途(2)

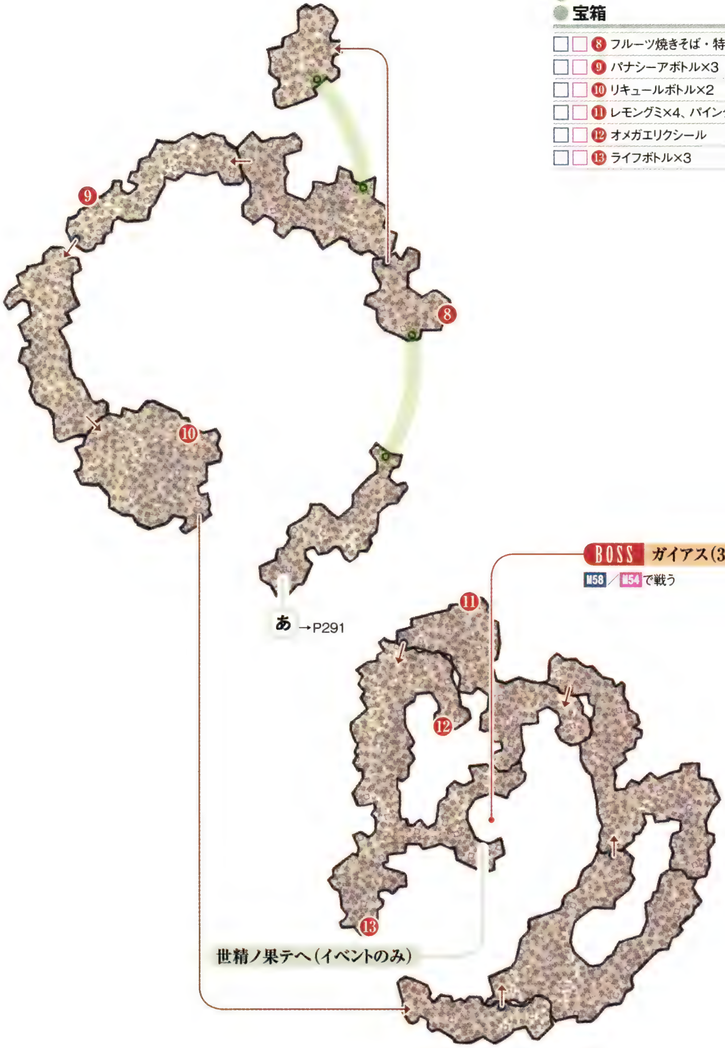
マクスウェルが創り出した外界から遮断された空間。ジュード編でニ・アゲリア霊山から入った世精ノ途(1)から構造が変化し、別のダンジョンとなっている。青い光に触れると出現する滝から飛び降りると、もう戻れない。





宝箱

- □□❶ オメガエリクシール
- □□❷ フェアリィリング
- □□❸ オールディバイド
- □□❹ コロッケパン・特
- □□❺ アワーグラス
- □□❻ ストロングトリート
- □□❼ スペシフィックプラス



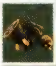
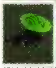
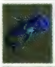
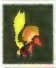
宝箱

□□	8	フルーツ焼きそば・特
□□	9	パナシーアボトル×3
□□	10	リキュールボトル×2
□□	11	レモングミ×4、パイングミ×2
□□	12	オメガエリクシール
□□	13	ライフボトル×3

BOSS ガイアス(3)、ミュゼ(4)

M58／M54で戦う

出現モンスター

	名前	参照	行動タイプ	Lv	HP
	□□ アースゴーレム	→P369	ガードタイプ	60	12800
	□□ ウインダムウルフ	→P364	スピードタイプ	61	7200
	□□ ウォーターエレメント(強化版)	→P380	ストレンジタイプ	61	57700
	□□ ファイアエレメント(強化版)	→P374	テクニックタイプ	60	8400

Sub Event
サブイベント

TALES
OF
XILLIA
PERFECT
GUIDE

サブイベント攻略

ここではイベントリストに登録される全102種のサブイベントを発生順に解説している。すべてクリアすれば物語をより深く理解できるはずだ。

サブイベント攻略ページの見方

❶ サブイベント番号
サブイベントの発生順に本書がつけた番号。この番号の順に解説している

❷ サブイベント名
サブイベントの名前。◷は物語を進めると見ることができなくなる期間限定のサブイベントであることを表わす

❸ チェックボックス
クリアしたものにチェックを入れるための欄。□はジュード編用、□はミラ編用で、☒/☒となっている場合はその主人公では発生しないサブイベントであることを表わす

❹ 登場人物
サブイベントの登場人物とその発言

❺ 期間
サブイベントの発生期間を「開始条件～終了条件」で記載している。期間がサブイベントのチャプターごとに異なる場合は、チャプター番号ごとに記載し、解説も分けている

❻ 場所
サブイベントの開始場所となるマップ名。詳しい位置はシナリオ攻略ページの詳細マップにサブイベント番号のアイコンを記載しているので、そちらを参照してほしい

❼ 入手
サブイベントを進めることで入手できるアイテム。サブイベントのクリアでもらえる報酬だけでなく、一時的に預かる貴重品も記載している

❽ 解説
サブイベントの説明

❾ 敵データ
そのサブイベントでしか戦えない敵が出現する場合は、データを掲載している

❿ 場所の詳細
サブイベントの討伐対象や依頼の目的地をアイコンで記している

⓫ ボス攻略
ボス戦の攻略解説

⓬ オススメ共鳴術技とボスデータ
サブイベントでボスと戦う場合、ボスに対して有効な共鳴術技とボスのデータを紹介している

●サブイベントチェック表の見方

❶ チェックボックス
クリアしたものにチェックを入れるための欄。□はジュード編用、□はミラ編用で、☒/☒となっている場合はその主人公では発生しないサブイベントであることを表わす

❷ サブイベント番号
サブイベントの発生順に本書がつけた番号。ゲーム中のイベントリスト画面の順で掲載している

❸ サブイベント名
サブイベントの名前。◷は物語を進めると見ることができなくなる期間限定のサブイベントであることを表わす

❹ ページ
サブイベントの解説を掲載しているページ

サブイベントチェック表 ※イベントリスト順

チェックボックス	番号	サブイベント名	ページ
☐☐	S021	漆黒の羽	P303
☐☐	S075	失われた理外の環	P320
☐☐	S016	魔装獣	P300
☐☐	S092	あふれ出る瘴気	P325
☐☐	S093	魔装獣の襲撃	P326
☐☐	S102	黄金魔剣士	P328
☐☐	S057	ジュードの代診 ◷	P314
☐☐	S047	ア・ジュール、その歴史 ◷	P311
☐☐	S101	王、ガイアス	P328
☐☐	S028	世界の形 ◷	P306
☐☐	S036	ミラのペンダント ◷	P308
☐☐	S037	姉と妹と ◷	P308
☐☐	S054	後遺症 ◷	P313
☐☐	S055	母と子 ◷	P314
☐☐	S014	暗躍する影たち ◷	P299
☐☐	S094	バランの賭け	P326
☐☐	S062	甦る記憶	P316
☐☐	S099	記憶の底にあるもの	P328
☐☐	S026	ピンクかわいいもの	P305
☐☐	S017	ティポの家族!?	P302
☐☐	S096	愛しき人の幻	P327
☐☐	S073	軍師二人 ◷	P319
☐☐	S095	ガンダラ要塞攻略戦	P326
☐☐	S097	医療ジンテクス	P327
☐☐	S070	レイアの失敗？ ◷	P318
☐☐	S045	ル・ロンドの思い出	P310
☐☐	S043	アルヴィンとディラック ◷	P310
☐☒	S003	精霊術失敗 ◷	P296
☐☐	S012	ハ・ミルの人々◷	P298
☐☐	S011	巫子イバル ◷	P298
☐☐	S022	わき立つ戦雲 ◷	P304
☐☒	S030	軍の内情 ◷	P306
☐☐	S041	ローエンの栄光	P309
☐☐	S029	峡谷の謎 ◷	P306
☐☐	S035	消えたレイア ◷	P308
☐☐	S053	研究所潜入 ◷	P313
☐☐	S071	ワイバーンはどこに？	P319
☐☐	S080	帰巣本能	P322
☐☐	S074	ジャオの死 ◷	P319
☐☐	S076	ジャオとウィンガル ◷	P321
☐☐	S034	ミラと本 ◷	P307
☐☐	S072	オルダ宮の図書室	P319
☐☐	S098	源霊匣誕生	P327
☐☐	S079	不安を抑えて	P322
☐☐	S084	エレンピオスの噂話	P323
☐☒	S078	黒匣を使う兵士 ◷	P322
☐☐	S025	監禁生活	P305
☐☐	S031	ティポ復調 ◷	P307
☐☐	S001	リーゼ・マクシアの循環 ◷	P296
☐☐	S049	霊勢変化の原因 ◷	P312
☐☐	S090	エレンピオスの循環	P325
☐☐	S007	マクスウェルの伝承 ◷	P297
☐☐	S100	ミュゼの襲撃	P328
☐☐	S018	手配書 ◷	P302
☐☒	S066	ハウス教授の研究	P317
☐☐	S085	黒匣の普及	P323
☐☐	S091	異界炉計画	P325
☐☒	S002	ジュードの噂 ◷	P296
☒☐	S081	夢の中で 1 ◷	P322
☒☐	S082	夢の中で 2 ◷	P323
☒☐	S083	夢の中で 3 ◷	P323
☐☐	S032	クレインとドロッセル ◷	P307
☐☐	S051	決勝の結末 ◷	P313
☐☐	S088	責任ある立場	P324
☐☐	S013	ああ、ブウサギ	P299
☐☐	S058	楽しいおしゃべり	P315
☐☐	S061	詩集と辞書	P316
☐☐	S040	世界の果て ◷	P309
☐☐	S023	逃亡者たち ◷	P304
☐☐	S004	魔物退治の誤算	P296
☐☐	S005	フルーツ商人	P297
☐☐	S006	秘伝の味	P297
☐☐	S063	村人を捜せ	P316
☐☐	S064	ミルクを求めて	P317
☐☐	S065	ドードリアの謎	P317
☐☐	S008	ミラへのお供え	P297
☐☐	S009	参道の魔物	P298
☐☐	S010	おいしいもの	P298
☐☐	S015	スゴウデの賞金稼ぎ	P299
☐☐	S019	陰のある女	P302
☐☐	S020	宿屋への届け物	P303
☐☐	S024	ゆううつな商人	P304
☐☐	S042	オレンジスープ	P310
☐☐	S027	旅のお守り	P305
☐☐	S044	老人の願い	P310
☐☐	S033	鉱物コレクター	P307
☐☐	S046	窃盗団を倒せ	P311
☐☐	S038	掘り出し物発見!?	P309
☐☐	S050	霊勢異常	P312
☐☐	S039	至高のマゲ師	P309
☐☐	S048	放浪青年	P312
☐☐	S056	キタル族の秘薬	P314
☐☐	S052	密猟者討伐	P313
☐☐	S059	生存競争	P315
☐☐	S060	逃げ出したブウサギ	P315
☐☐	S077	洞窟の魔物	P321
☐☐	S067	期末商戦	P317
☐☐	S068	レポートの素材	P318
☐☐	S069	要塞への伝言	P318
☐☐	S089	ガリィ狩り狩り	P324
☐☐	S086	見果てぬレシピ	P324
☐☐	S087	発明王	P324

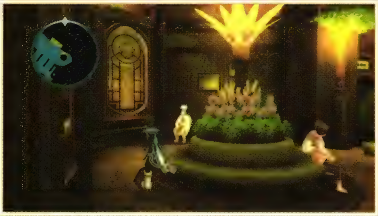
S001 精霊とは何か？ 曰く、あまねく世界に満ちる不可視の存在

リーゼ・マクシアの循環

期間	① M01 ❶タリム医学校から外に出る～M36 ❷ガイアス(1)撃破 M34 ❷イル・ファンに到着～M36 ❷ガイアス(1)撃破
場所	① イル・ファン(→P131)
入手	なし

① 精霊と人間の共存について話を聞こう

タリム医学校 学生課窓口にいる教授に近づくと開始。精霊術を媒介にした精霊と人間の共存がリーゼ・マクシアの自然を支えていることを話してくれる。ジュード編では M01 からできるがミラ編ではだいぶ遅れて M34 以降となる。



教授はタリム医学校 学生課窓口の入口付近にある椅子に座っている。見つけにくい場所なので注意しよう。

S002 それにしても、ジュード先生もマメだね。

ジュードの噂

期間	① M01 ❸診察室を出る～M01 ❸研究所の守衛に近づく
場所	① イル・ファン(→P131)
入手	なし

① あまり嬉しくはないジュードの噂話

学生課通路を進むと、学生たちの会話が聞ける。お人好しのジュードは教授からの評価は高いが、ほかの学生たちからは妬みの対象にされているようだ。期間がとても短いので、ハウス教授を捜すために第5診察室を出たあとすぐに見よう。

自分の評価を聞いて落ち込むジュード。教授たちの頼みごとをなんでも引き受けてしまうのが原因のようだ。

S003 足場の精霊術を失敗するなんて何年この仕事やってんだ！

精霊術失敗

期間	① M01 ❸診察室を出る～M01 ❸研究所の守衛に近づく
場所	① イル・ファン(→P130)
入手	なし

① 生活に根づく精霊術の失敗が頻発

イル・ファンの学術研究地区で、精霊術に失敗した職人を親方が叱っている。立ち聞きすると、最近精霊術の失敗が多いらしい。タリム医学校に精霊術を失敗して担ぎ込まれてくる患者が多発していることと関係がありそうだ。

研究所へ向かう途中で発生するが、まっすぐ研究所まで行くと見落とすことがある。ふたりの職人に近づこう。

S004 湖に行った傭兵さんを救助してきていただけませんか？

魔物退治の誤算

期間	①② M07 ❶ニ・アケリアを目指す～
場所	①② イラート海停(→P136)
入手	アタッチメント「ベルト付きダガー」、1200ガルド

①② 魔物退治にいった傭兵を救出せよ！

イラート海停で魔物退治の依頼をしてきた女性からまた依頼を受ける。魔物を退治しにいった傭兵が帰ってこないので、救出してほしいという。イラート間道 西方の湖に近い❗へ行くと、ラピッドホースとアックスビーク2体との戦闘になる。どちらもレベル4と弱いので苦戦せず倒せる。倒したらイラート海停へ戻って女性に報告しよう。

討伐対象の出現位置

S005 パレンジという果物が手に入ると聞いたんだが知らないかね?

フルーツ商人

期間	① M07 ❶ニ・アケリアを目指す～
場所	① イラート海停(→P136)
入手	アタッチメント「いぬフェイス(柴)」、1200ガルド

① ハ・ミル特産の果実「パレンジ」を探す

イラート海停にいるフルーツ商人からの依頼で「パレンジ」を探すことに。「パレンジ」はハ・ミル西部にある物置小屋の地下室で入手できる貴重品。地下室には鍵が掛かっているが、M11以降なら中に入れる。まずは物語を進めよう。

エリーゼを仲間にしたあとに物置小屋で「パレンジ」を入手できる。手に入れたらフルーツ商人に渡しに戻ろう。

S007 そのマクスウェルに従った最初の人間が創世の賢者と呼ばれる～

マクスウェルの伝承

期間	① M09 ❷ニ・アケリアに到着～M35 ❷ナハティガル撃破
場所	① ニ・アケリア(→P149)
入手	なし

① 精霊信仰が行なわれている村での伝承

ニ・アケリアの入口近くにいる老人からマクスウェルの伝承について話を聞こう。この村の住民は創世の賢者クルスニクの末裔であり、ミラが20年前に四大精霊とともに現われて、食事も睡眠も取らずに成長したと語ってくれる。

老人はクルスニクの末裔である証拠として、世界にある秘密について語ろうとするが、ミラに制止されてしまう。

S006 「サイダー飯」という料理をつくらなければならないんだけど

秘伝の味

期間	① M07 ❶ニ・アケリアを目指す～
場所	① イラート海停(→P136)
入手	アタッチメント「ふと眉毛」、1200ガルド

① 「サイダー飯」を買って渡せばクリア

「サイダー飯」を求めている見習い料理人がイラート海停にいる。「サイダー飯」は料理屋のショップレベルを上げなくても購入可能。依頼を受けたら、イラート海停の宿屋にある料理屋で購入して渡せば、簡単にクリアできる。並なら500ガルドと、それほど高価でもない。

料理のサイズは並、大、特とあるがどれを渡しても報酬は変わらない。値段の安い並を渡してガルドを節約しよう。

S008 なるべく珍しい、形のいいものをとってきてくださいね

ミラへのお供え

期間	① M09 ❷ニ・アケリアに到着～
場所	① ニ・アケリア(→P149)
入手	アタッチメント「アホ毛」、1800ガルド

① お供え物の「抜け殻」を手に入れよう

ニ・アケリアの北東にいる女性から、ミラへのお供え物として虫の「抜け殻」の調達を頼まれる。「抜け殻」はニ・アケリア参道にいるバタフライが落とすほか、ランダムトレジャーで入手可能。世精石を集めてミラの社を訪れるときについでに手に入れておくといいだろう。

ランダムトレジャーよりもニ・アケリア参道 北東部にいるバタフライを倒すほうが「抜け殻」の入手確率は高い。

S009 力を貸していただけませんか？

参道の魔物

期間	①② M09 ❷ニ・アケリアに到着～
場所	①② ニ・アケリア（→P149）
入手	アタッチメント「エルフ耳」、1800ガルド

①② 参道の凶悪な魔物を退治せよ

ニ・アケリア参道側の出口前にいる老人から依頼を受ける。ニ・アケリア参道 北部の❗にいるバジリスクとシルヴァウルフ2体を倒して報告しよう。まわりの敵よりも若干レベルは高いが手ごわい相手ではない。ミラの社に着くとアルヴィンが離脱するので、社へ向かうときに済ませよう。

討伐対象の出現位置

S010 マクスウェルさまにもあげたいんだけど

おいしいもの

期間	① M09 ❷ニ・アケリアに到着～
場所	① ニ・アケリア（→P149）
入手	アタッチメント「はなじる」

① 少年のために「ナップル」を探そう

ニ・アケリアのキジル海瀑側の出口近くにいる少年から、ミラに渡すための「ナップル」を手に入れてほしいと頼まれる。自分へのプレゼントを自身で調達することになるわけだが、結局は少年に食べさせてあげるのだった。

「ナップル」は、ハ・ミル 東部にある民家の果物が入っている箱にある。先に入手しておくとすぐにクリア可能。

S011 俺は、この力で魔物や動物を自在に使役できるのだ

巫子イバル 🕒

期間	① M11 ❶「ワールドマップ」入手～M17 ❸クレインに話を聞く
場所	① ニ・アケリア（→P149）
入手	なし

① イバルの意外な一面

ニ・アケリアのソグド湿道側出口近くにいるイバルに話しかけよう。ミラから村を守る使命を受けているイバルが、村人だけでなく動物たちの悩みも親身に聞く姿を見ることができる。今回はニワトリ同士の痴話喧嘩のようだ。

特殊な精霊術である獣隷術を使いこなすイバル。会話をするだけでなく、動物や魔物を使役することもできる。

S012 信用していいのは、互いに助け合ってきた村の人間だけだ

ハ・ミルの人々 🕒

期間	① M12 ❶ハ・ミルを出発～M27 ❶シャン・ドゥ到着
場所	① ハ・ミル（→P139）
入手	なし

① 村人がよそ者に冷たくあたる理由とは

ハ・ミル 東部に行くと開始。村人が部外者を歓迎しないのは、過去によそ者が村の特産を無断で持ち出したことで村が落ちぶれたからのようだ。そのため、外から来たエリーゼも冷遇されていた。だが、エリーゼはかつて村人から優しくされたことも忘れてはいなかった。

ジャオは村が苦しんでいたときに年貢を免除してくれた恩人らしい。そのためエリーゼを村に置いていたようだ。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

S013 ブウサギは、ブタみたいなウサギ。ラピッグは、ウサギみたいなブタだから

ああ、ブウサギ

期間	① M12 ❶ハ・ミルを出発～
場所	① ニ・アケリア(→P149)
入手	なし

① ブタに似たウサギとウサギに似たブタ

広場にいるブウサギに話しかけよう。2匹のブウサギを見つけるが、1匹がラピッグだとわかる。ブウサギの耳は珍味なのだが、ラピッグの耳には毒があり、食べると危険らしい。

S014 お願いします、見逃してくださいっ!

暗躍する影たち

期間	① M13 ❶サマンガン海停に到着～M16 ❶バーミア峡谷に行く ② M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～M35 ❷ナハティガル撃破 ③-1 M46 ❶イル・ファン 中央広場で戦闘～M50 ❷イバル(2)撃破 M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ ③-2 M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① サマンガン海停(→P154) ② シャン・ドゥ(→P197) ③-1 イル・ファン(→P131) ③-2 ニ・アケリア(→P149)
入手	なし

① ガーベッジ隊の女スパイの悲しい末路

サマンガン海停の宿屋に泊まると開始。キャットと呼ばれる女性を助けたジュードとアルヴィンだったが、翌朝彼女は海で遺体となって発見される。アルヴィンは彼女がスパイだと語る。

キャットは諜報活動に失敗して殺されたようだ。気づいていたが助けられなかったことを悔やむアルヴィン。

② アルヴィンとプレザの過去

シャン・ドゥ 中央区の宿屋前に行くと開始。カン・バルクでのアルヴィンの裏切りに不信感を抱く仲間たちに、アルヴィンはプレザとの出会いを説明する。ふたりは元恋人だったようだ。

③-1 エデからアルヴィンへの警告

タリム医学校 外来受付でエデに話しかけよう。指名手配が解除されて安心するジュードたちに、エデはプレザがガーベッジ隊のスパイであることをアルヴィンに伝えてほしいと頼む。

③-2 アルヴィンに送ったプレザの手紙

ニ・アケリアの集会所にいる老人と話すと開始。アルヴィンは、村人が拾った手紙を受け取る。それは、プレザがアルヴィンに遺した手紙だった。彼女が死んだ場所でアルヴィンは、自分の居場所を守るために戦うことを誓う。

S015 どうだ、お前ら。俺と協力して一仕事しねぇか?

スゴウデの賞金稼ぎ

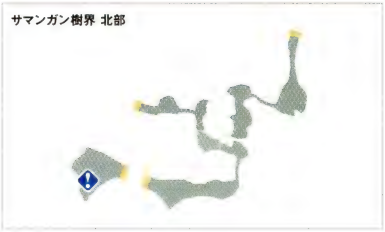
期間	①② M13 ❶サマンガン海停に到着～
場所	①② サマンガン海停(→P154)
入手	アタッチメント「サングラス(クラシック)」、2600ガルド

①② 旅人襲う魔物を倒せ

サマンガン海停の出口近くにいるスゴウデの賞金稼ぎから、旅人を襲う魔物の退治を依頼される。サマンガン樹界 北部の❗でスパイダー2体とフラワーキャット2体を倒して報告しよう。カラハ・シャールへ行く際に済ませるといい。

サマンガン街道から、サマンガン樹界 北東部に入ったら、南側から西へ進むと、討伐対象のいる❗に行ける。

討伐対象の出現位置



S016 体に武器を生やした魔物と出会っても、決して戦ってはならんぞ!

魔装獣

期間	① M13 ❶サマンガン海停に到着～
場所	① サマンガン海停(→P154)
入手	なし

最初は手を出さないように

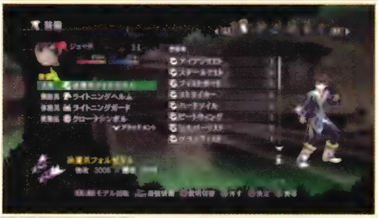
サマンガン海停を出ようとすると、老人から魔装獣についての話が聞ける。魔装獣は全部で6体存在し、倒すと魔装備という武器が手に入る。ただし、いずれもレベル60前後の強敵なので、こちらのレベルが十分上がってから挑もう。

フィールドやダンジョンを徘徊する魔装獣。レベルが足りないときに遭遇した場合は逃げてしまおう。

レベルが上がったら魔装獣に挑もう

魔装獣のうち4体は、下に掲載したマップの❗付近を徘徊している。残りのドランソードとメランブロンは、別のサブイベントのボスとして戦うことになるので、出現場所と攻略法については下の表に記したページを参照してほしい。

魔装獣撃破時に100%の確率で落とす武器は魔装備と呼ばれ、S102『黄金魔剣士』(→P328)のクリアで封印が解かれる。封印解除後の魔装備は、装備者が倒した敵の数がそのまま攻撃力に加算される最強の武器となる。しかもグレードショップの利用で2周目に引き継げる。


「詠魔爪フォルゼクス」は物攻855、魔攻625だが、ジュードの累計敵撃破数が2153体なら、物攻3008と魔攻2778に。

魔装獣リスト

[illegible]	レベル	出現場所	落とす武器	[illegible]
フォルザーム	58	バーミア峡谷	詠魔爪フォルゼクス(ジュード専用の魔装備)	魔爪拳士
ドランソード(→P325)	60	タタール冥穴	咆魔刀ドランデューオ(ミラ専用の魔装備)	魔刀剣士
シュヴァイス	61	ザイラの森	嘶魔剣ヴァイスヘイン(アルヴィン専用の魔装備)	魔剣士
ガットレガ	58	ソグド湿道	唸魔杖トレガトリア(エリーゼ専用の魔装備)	魔杖術士
メランブロン(→P326)	61	ヘリオボーグ基地	叫魔刃メランデトラ(ローエン専用の魔装備)	魔刃奏者
ローパード	59	バイカール廃坑	唱魔棍パードベンテ(レイア専用の魔装備)	魔棍術士

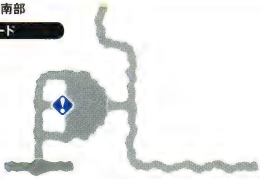
魔装獣の出現位置

バーミア峡谷 北西部
フォルザーム

ソグド湿道 南東部
ガットレガ

ザイラの森
シュヴァイス

バイカール廃坑 南部
ローパード



TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

BOSS フォルザーム

飛行しているため攻撃を当てにくい。ローエンの地属性の術で敵を足留めしてから、ジュードの「鳳墜拳」といった敵をダウンさせる技で狙っていこう。敵がダウンしたら全員で集中攻撃を仕掛ける。ゲージがたまったら地属性の共鳴術技を使うといい。

敵はおもに光属性の技を使うので、装飾品やスキルで耐性を上げよう。

オススメ共鳴秘技

三散華	＋三散華	＝六散華
ロックトライ	＋地竜閃	＝クェイクレイダー

ボスデータ

フォルザーム →P387	Lv	58
	HP	70000
属性タイプ	耐性:風	弱点:地

●落とすアイテム:詠魔爪フォルゼクス
●盗めるアイテム:─

BOSS シュヴァイス

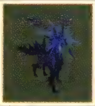
攻撃速度が速く、物防が高い相手。ジュードの「鳳墜拳」や火属性の技でダウンさせ、仲間には術で攻撃させよう。攻撃力の高いアルヴィンの「魔神閃光断」や「我流紅蓮剣」を使うのもいい。ピンチになったらエリーゼやレイアを回復に専念させて持ち直そう。

装飾品で攻撃力を上げて、シュヴァイスに狙われていない者が攻撃しよう。

オススメ共鳴秘技

尖牙	＋レイジングサン	＝スカーレットファング
レイジングサン	＋ディフュージョナルドライヴ	＝レイジングミスト

ボスデータ



シュヴァイス →P387	Lv	61
	HP	82000
属性タイプ	耐性:水	弱点:火

●落とすアイテム:噺魔剣ヴァイスヘイン
●盗めるアイテム:─

BOSS ガットレガ

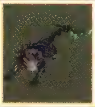
ガットレガの攻撃は威力が高いので、ジュード、アルヴィン、レイアといった防御力が高いメンバーで戦おう。あとはひたすら打ち上げかダウンさせる技を使うといい。また、敵は毒、石化、術・技封印を与える攻撃を使ってくる。スキルや装飾品で防ごう。

防御力の高いメンバーをオトリにすると、受けるダメージを抑えられる。

オススメ共鳴秘技

チェイスバレット	＋ティポバキューム	＝ティポチェイサー
ネガティブゲイト	＋クラッグワルツ	＝グラヴィティ

ボスデータ



ガットレガ →P387	Lv	58
	HP	72000
属性タイプ	耐性:─	弱点:闇

●落とすアイテム:唸魔杖トレガトリア
●盗めるアイテム:─

BOSS ローパード

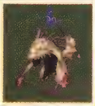
ローパードが「バリアチェンジ」を使うと弱点と耐性が変化するので、弱点を突ける術・技を使おう。下のオススメ共鳴術技なら属性を気にせず戦える。また、各属性で召喚する敵はここでしか遭遇できない。撃破前に4種類を召喚させてモンスター記録に登録しよう。

「バリアチェンジ」を使われたら、すぐに弱点と耐性を確認すること。

オススメ共鳴秘技

鳳墜拳	＋カタラクトレイ	＝カタラクトブレード
アサルトダンス	＋ファンシーエレメンツ	＝エレメント4

ボスデータ



ローパード →P387	Lv	59
	HP	66000
属性タイプ	耐性:※	弱点:※

●落とすアイテム:唱魔棍パードベンテ
●盗めるアイテム:─

※ローパードは、「バリアチェンジ」の使用により属性タイプが変化し、耐性が火／水／風／地になった場合は、それぞれ弱点が水／火／地／風となる

S017 ちょっと前に来た行商人が売ってたんだ。

ティポの家族!?

期間	①-1 M13 ❶サマンガン海停に到着～ ①-2② M15 ❷カラハ・シャールに到着～
場所	①-1サマンガン海停(→P154) ①-2 カラハ・シャール(→P162)　② イラート海停(→P136)
入手	素材「エコー鉱石」

①-1ティポの家族かもしれない情報を入手

サマンガン海停にいる水夫に近づくと開始。ティポによく似た、喋るぬいぐるみを売る商人の情報が聞ける。ティポの家族かもしれないと、エリーゼとティポは期待を膨らます。

①-2ぬいぐるみを売っている商人を捜す

カラハ・シャール 東部市場で少女に話しかけると開始。ぬいぐるみを販売していた商人はすでに出発したあとで、つぎはイラート海停へ向かったという情報が長い沈黙のあと得られる。

少女は海停の名前を忘れたようだが、ティポの「イラッとするー！」という言葉でイラート海停と思い出す。

②人々をだましてぬいぐるみを売る商人

イラート海停の装飾品屋近くへ行くと、ぬいぐるみ商人を発見し、喋るぬいぐるみのからくりが判明する。なお、ここで手に入る「エコー鉱石」は売れば8000ガルド、ショップビルドなら4000ポイントになるので有効に使おう。

ティポの家族ではなかったことで落ち込むふたり。しかし、ティポがかわいいから売れたのだとなぐさめる。

S018 私が手配書のように非魅力的ならば、基本戦略を見直さねばならない

手配書

期間	①-1 M13 ❶サマンガン海停に到着～M28 ❶王の狩り場に行く ①-2 M25 ❶ラコルム海停に到着～
場所	①-1 サマンガン海停(→P154) ①-2 ラコルム海停(→P191)
入手	なし

①-1掲示板に貼り出された凶悪な似顔絵

サマンガン海停の掲示板に近づくと、ジュードとミラの手配書が見つかる。そこにはふたりのひどい似顔絵が描かれていた。逃亡するには有利だが、ミラのショックは大きいようだ。

これが張り出されたジュードとミラの似顔絵。名前がわからないミラの絵の下には「謎の美女」と書かれている。

①-2手配書には人の内面が描き出される？

ラコルム海停の掲示板に近づくと、再び手配書を見つける。ローエンは、軍の手配書は手配書用に開発された特別な精霊術で描かれていて、対象者の内面を描いていると説明。ほんの冗談だったのだが、ショックを受けているミラとジュードに対し、冗談だと切り出せないでいた。

S019 秘密の依頼があるんだけど…………頼めるかしら？

陰のある女

期間	① M13 ❶サマンガン海停に到着～
場所	① サマンガン海停(→P154)
入手	アタッチメント「ヘアピン」、2600ガルド

①「毒針」を使った恋のアプローチ

サマンガン海停 宿屋の近くにいる女性から依頼を受ける。何に使うかは言えないが「毒針」を持ってきてほしいとのこと。「毒針」はサマンガン樹界、バーミア峡谷、タラス街道などの探索袋か探索ポイントから入手可能。1個あればいいので、手に入れたら届けに行こう。

S020 あんたたち、西へ向かうならついでに届けてくれないかな?

宿屋への届け物

期間 ① M13 ❶サマンガン海停に到着～

場所 ① サマンガン海停(→P154)

入手 貴重品「宿屋への荷」、アタッチメント「サングラス(スタンダード)」、2600ガルド

① 荷物をカラハ・シャールに届けよう

サマンガン海停にいる船員から依頼を受ける。預かった貴重品「宿屋への荷」をカラハ・シャールの宿屋にいる女性に渡せばクリアだ。暖炉の前にいる女性に話しかければ荷を渡せる。

女性に品を渡すとまた荷物が届いたとため息をつく。荷物の中身は両親が送ってきたお見合い相手の資料だという。

S021 黒い羽をもってないか? ちょっとした儲け話があるんだが

漆黒の羽

期間 ① M15 ❷カラハ・シャールに到着～

場所 ① カラハ・シャール(→P162)

入手 右表参照

① 「漆黒の羽」を集めてアイテムと交換

東部市場にいる交換所の男に「漆黒の羽」を渡すことで、右表のアイテムと交換できる。男に渡した累積枚数が一定数に到達すると、右下の表に記載したアイテムや称号も獲得可能だ。また、「漆黒の羽」を見つけた数が459枚以上の状態で交換所の場所へ行くと、イベントが発生。クラマ間道の❗で抵抗部族戦士3体を倒そう。

交換所の男はもと盗賊「漆黒の翼」の一員だった。相棒を見つけるために「漆黒の羽」を集めていたようだ。

「漆黒の羽」と交換できるアイテム

アイテム名	必要枚数	効果
ブルーセージ	25枚	最大HPが20上昇
ブルーセボリー	25枚	最大TPが20上昇
ブルーローズマリー	25枚	最大SPが2上昇
ブルーラベンダー	15枚	腕力が2上昇
ブルーベルベーヌ	15枚	体力が2上昇
ブルーカモミール	15枚	知性が2上昇
ブルーバジル	15枚	精神が2上昇
ブルーサフラン	15枚	敏捷が2上昇
ブルージャスミン	15枚	器用が2上昇
オメガエリクシール	25枚	全員を完全回復
リヴァヴィウス鉱石	20枚	鉱物系1500ポイント
大樹の実り	20枚	植物系2000ポイント
聖馬の角	20枚	獣系2200ポイント
陽鳥の尾羽	20枚	鳥系2400ポイント
アクアティックゼリー	20枚	水棲系1670ポイント
銀の香鱗粉	20枚	昆虫系1830ポイント
ストレンジコア	50枚	不思議系7000ポイント
菫青石	50枚	鉱物系1ポイント ※

※10000ガルドで売れる

「漆黒の羽」の報酬と称号

枚数※1	報酬	称号
100枚	貴重品「アーツボール」、10000ガルド	漆黒のちょろ毛
200枚	アタッチメント「帽子」、20000ガルド ※2	漆黒のうぶ毛
300枚	装飾品「ブルーセフィラ」、30000ガルド	漆黒の羽
400枚	ミラ「お嬢さん」衣装、アルヴィン「カジュアル」衣装、40000ガルド	−
459枚	装飾品「ゼクシード」、50000ガルド	漆黒の片翼
1000枚	なし	漆黒の翼

※1 交換所に渡した総数　※2 各キャラクターの「帽子」髪型を持っていない場合は「帽子」髪型も入手

敵データ

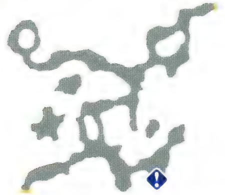
抵抗部族戦士 →P368

Lv	HP
60	6779

属性タイプ 耐性:水　弱点:地

●落とすアイテム:薬草
●盗めるアイテム:レモングミ

討伐対象の出現位置



S022 わき立つ戦雲

大規模な精霊術を施してる気配があるらしい

期間	① M15 ❷カラハ・シャールに到着～M17 ❸クレインに状況を聞く
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	なし

① 戦争勃発を憂慮する商人たちの噂話

カラハ・シャール 中央広場で話している3人の商人に近づくと開始。ラ・シュガルとア・ジュールで検問がきびしくなり、ガンダラ要塞では大規模な精霊術を施していることを受け、戦争が始まるかもと不安がる商人たちの話が聞ける。

商売のチャンスかもとひとりの商人が言うが、以前の戦争ではそういう人間からさきに死んでいったとたしなめる。

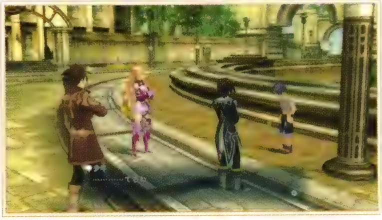
S023 逃亡者たち

お兄ちゃんとお姉ちゃんってテハイショの犯人に似てるね～!

期間	①-1 M15 ❷カラハ・シャールに到着～M35 ❷ナハティガルを撃破 ①-2 M34 ❷イル・ファンに到着～M35 ❷ナハティガルを撃破
場所	①-1 カラハ・シャール(→P162) ①-2 イル・ファン(→P130)
入手	素材「エコー鉱石」

①-1 あの手配書でバレるジュードとミラ

カラハ・シャール 中央広場の武器屋近くにいる少年に話しかけよう。あの凶悪な指名手配書を見た子供に正体がバレてショックを隠せないジュードとミラ。落胆するふたりにアルヴィンは逃げることを提案するのだった。



何か言いたげな少年をせかすミラ。少年に正体を見抜かれた一行は逃亡し、自動的に東部市場へと移動する。

①-2 今度はイル・ファンで正体がバレる

イル・ファン 中央広場にいる女の子に話しかけると、手配書を見た女の子にまたジュードとミラの正体がバレる。不思議がるミラに、子供の目はごまかせないのだとレイアは語る。

間違った言葉で話す女の子の発言を冷静に訂正するミラ。ジュードはミラとレイアに早く逃げるように急かす。

S024 ゆううつな商人

魔物にまで襲われちゃ、どうにもならないよ

期間	①② M15 ❷カラハ・シャールに到着～
場所	①② カラハ・シャール(→P162)
入手	アタッチメント「嘆きメガネ」、3000ガルド

①② サマンガン街道の魔物を退治しよう

カラハ・シャール 中央広場にいる商人から依頼を受けよう。商品の運搬中に襲撃してくる魔物を退治してほしいとのこと。サマンガン街道北部の❗へ向かい、アングリータスとウィンドスピリッツ3体を倒して、商人に報告しよう。

アングリータスは防御力が高く、HPが多い。共鳴術技で大ダメージを与えて倒してしまうといいだろう。

討伐対象の出現位置

S025 エリーゼはこんなとこに閉じ込められてたのか……

監禁生活

期間	① M15 ❷カラハ・シャールに到着～
場所	① ハ・ミル(→P139)
入手	なし

① エリーゼとティポのハ・ミルでの生活

ハ・ミル 物置小屋の地下室へ入ると開始。エリーゼがハ・ミルでどんな生活を送っていたのかが聞ける。ジャオはエリーゼが村人たちと仲良く暮らすことを願っていたが、子供ひとりが見知らぬ土地で生きるのは簡単ではなかった。

地下室はハ・ミル名産のパレンジワインの貯蔵庫になっていた。ミラはそれを飲んで酔っぱらってしまう。

S026 ピンキストの証を揃えられたら考えてあげてもいいわ

ピンクかわいいもの

期間	①②③ M15 ❹カラハ・シャール 領主邸に到着～
場所	①②③ カラハ・シャール(→P162)
入手	武器「姫杖プルミエール」

① エリーゼが勇気を出して話しかける

カラハ・シャール 領主邸前の広場にいるふたりの女の子に話しかけよう。エリーゼが少女たちからピンクのかわいいものを見せてもらうために指定された素材を集めてくることに。最初の要求である「桃桜の花びら」は、バーミア峡谷の探索袋か探索ポイントから入手可能だ。

少女たちは、ピンクを愛するもの、ピンキストの証を揃えることができたら、ピンクかわいいものを見せてくれるという。

② ふたつ目の要求は「桃色象の牙」

「桃桜の花びら」を渡すと、つぎは「桃色象の牙」を要求される。「桃色象の牙」は、王の狩り場の探索袋か探索ポイントから手に入る。入手確率がやや低めなので、根気よく探そう。

③ 最後の要求は「ピンクエメラルド」

「桃色象の牙」を渡して、中級ピンキストとして認められたエリーゼ。つぎはプロピンキストになる条件の「ピンクエメラルド」を探そう。「ピンクエメラルド」は、タタール冥穴の探索袋か探索ポイントから入手できる。

タタール冥穴で発生する S092『あふれ出る瘴気』を進めながら「ピンクエメラルド」を探すといいだろう。

S027 元気で帰ってきてねって伝えてね

旅のお守り

期間	① M15 ❹カラハ・シャール 領主邸に到着～
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	貴重品「お守り」、貴重品「アイテムボールプラス」

① 女の子の父親にお守りを届けよう

カラハ・シャール 領主邸前の広場にいる女の子から、イラート海停にいる父親に「お守り」を届けてほしいと頼まれる。報酬はオートアイテムの設定数が増える「アイテムボールプラス」なので、発生時期が来たらすぐに受けよう。

女の子の父親がいる場所は、イラート海停の定期船船着き場。渡すだけでクリアとなり、少女に報告に戻る必要はない。

S028 風車を回すために仕掛けられた精霊術を観察していたのですよ

世界の形 ◷

期間	①② M17 ❷カラハ・シャールに帰還～M35 ❶ナハティガルを撃破 ③ M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①②③ カラハ・シャール(→P162)
入手	貴重品「調査用精霊術」、装飾品「ムーンストーン」

①② 頂上に「調査用精霊術」を設置しよう

カラハシャール 中央広場にいる学者に話しかけると、霊勢変化の原因を研究する手伝いを頼まれる。学者から預かった「調査用精霊術」をバーミア峡谷の頂上に設置し、報告しよう。

M16で峡谷へ登った際に、Cの大岩を落としていれば、バーミア峡谷 北東部をA→Bと進むことですぐに頂上へ行ける。

頂上への行き方

③ 学者から調査結果を聞こう

依頼を受けたときと同じ場所にいる学者から観測結果を聞こう。精霊術を大規模に使用すると霊勢に偏りが生じることがわかる。設置報告からかなり長い期間が空くので忘れないように。

霊勢変化は大きなチャンスだと語るアルヴィン。断界殻をなくすことで人々の心が変化するのではないかと予想する。

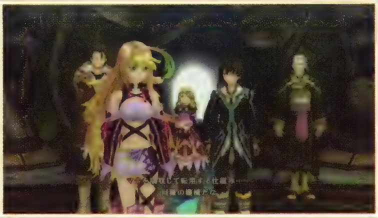
S029 失敗したら凄惨なことになるとは思いましたが

峡谷の謎 ◷

期間	① M17 ❷カラハ・シャールに帰還～M35 ❶ナハティガルを撃破
場所	① バーミア峡谷(→P167)
入手	なし

① 峡谷にあった謎の装置を検証する

バーミア峡谷 大空洞に入ると開始となり、謎の装置がもう稼動していないことを確認する。S028『世界の形』でバーミア峡谷の頂上に「調査用精霊術」を設置後、頂上から大空洞に飛び降りて見てしまうといいだろう。



バーミア峡谷にあった装置は、ラフォート研究所にあったマナと微精霊を吸収して転用するものと同じ仕掛けのようだ。

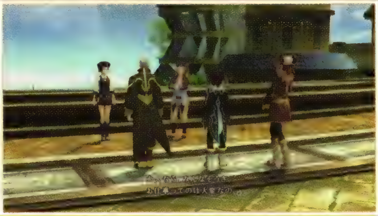
S030 おじいさんの一喝で逃げてくなんて軍も大したことないわね

軍の内情 ◷

期間	① M17 ❺ミラたちがさらわれる～M18 ❶ガンダラ要塞に到着
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	なし

① 不満があってもやるのが大人の仕事

カラハ・シャールの中央広場にいる老人に近づくと、街がラ・シュガル兵に襲撃された際に一喝して兵を退散させたローエンを街人が賞賛する。しかし、兵たちの士気が低いのは事実だが、もし兵士に殺害の命令が出ていたなら、襲い掛かってきたであろうとローエンは語る。



大人はみんな不満があっても自分の仕事をやるのだというアルヴィン。兵士もまた仕事であるとことをジュードは知る。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

S031 じゃあ、ジュード君が遊んでよー。大人じゃないんだからー

ティポ復調

期間	① M20 ❶ル・ロンドへ向かう～M21 ❶ル・ロンドに到着
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	なし

① エリーゼとティポの様子を見に行く

カラハ・シャール 領主邸 エントランスにいるエリーゼに話しかけると、離ればなれになってしまった仲間たちの現状を聞くことができる。遊んでくれる人がいなくてティポは退屈そうだが、エリーゼは寂しい気持ちを隠して強がる。

ジュードたちとまたいっしょに過ごせると喜ぶティポとエリーゼ。だが、ぬか喜びであったことにティポは不満を叫ぶ。

S032 頭ではわかってるのよ。お兄様は二度と帰ってこないって

クレインとドロッセル

期間	① M20 ❶ル・ロンドへ向かう～M31 ❷ワイバーンに乗る
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	なし

① 兄クレインへの想いを語る

カラハ・シャールの領主邸 個室にいるドロッセルに話しかけよう。最愛の兄を失い、ドロッセルはまだ心の整理がつかいようだが、父と母が亡くなったときに言った兄の言葉を思い出し、自分が領主になることを決意する。ドロッセルとはM31で再会するので、そのときに見てもいいだろう。

生前、多忙のため家に帰ってこないことも多かった兄だが、いつか帰ってきそうな気がするとドロッセルは語る。

S033 鉱山の街だったル・ロンドにはきっとめずらしい石があるはず

鉱物コレクター

期間	① M21 ❷ル・ロンドに到着～
場所	① ル・ロンド(→P179)
入手	アタッチメント「ぐるぐるメガネ」、4200ガルド

① 鉱山の採掘で「石英の塊」を入手

ル・ロンドの宿泊処ロランド 202号室にいる鉱物コレクターに「石英の塊」を手に入れてほしいと頼まれる。「石英の塊」は、フェルガナ鉱山でつるはしを使って壊せる採掘ポイントから入手可能。ちなみに500ガルドで売れる。

採掘では、ボタンを連打するほど早く素材を入手できる。手早く素材を集めたいなら、◎ボタンを連打しよう。

S034 人間が思い描く完全存在の典型パターンだな。

ミラと本

期間	① M23 ❹ル・ロンド海停に到着～M35 ❶ナハティガルを撃破
場所	① ル・ロンド(→P179)
入手	なし

① 読書家ミラの気になる本

ル・ロンドのマティス治療院 資料室に入ると開始。ミラは、人間界の知識をすべて本から得たのだと話す。精霊の主は一瞬で世界のことを理解すると思っていたと語るジュードに対し、人間は絶対者に憧れを頂くがそれは己の不完全さを反転したものだとミラが説明する。

ミラはジュードの成長記録を見つける。その横には「夜尿症の原因と対処」という本もあった。ひょっとして……。

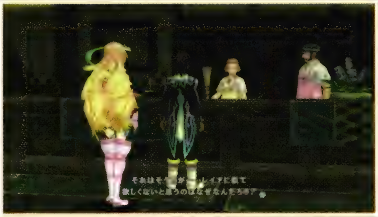
S035 家の手伝いも放りだして、まったく

消えたレイア

期間	① M23 ❻宿屋に行く～M25 ❶ラコルム海停に到着
場所	① ル・ロンド（→P179）
入手	料理「フルーツ焼きそば・特」

①仲良しなレイアの両親

ル・ロンドの宿泊処ロランド ロビーにいるソニアに話しかけると開始。ル・ロンドを旅立つまえに、世話になったレイアに別れの挨拶を、と立ち寄るが彼女は不在のようだ。発生期間が短いので、見落とさないように注意したい。



ウォーロックはソニアの腕っ節の強さに惚れたという。だが、娘にソニアに似てほしくないと思っているようだ。

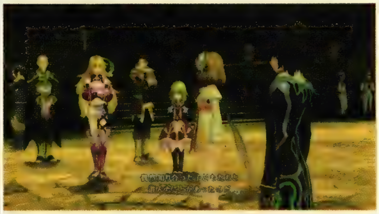
S036 ああ。人間のように遊んだのはあれが最初で最後だったよ

ミラのペンダント

期間	①-1 M25 ❶ラコルム海停に到着～M35 ❶ナハティガルを撃破 ①-2 M30 ❶カン・バルクへ向かう～M35 ❶ナハティガルを撃破
場所	①-1ラコルム海停（→P191） ①-2 ニ・アケリア（→P149）
入手	なし

①-1ミラの思い出のペンダントにまつわる話

ラコルム海停の波止場に行くとイベントが始まる。ジュードにプレゼントしたペンダントは、14年前、ミラが1日だけニ・アケリアの外に出たときに、偶然出会っていっしょに遊んだ子供からもらったガラス玉で作ったものだった。



ガラス玉はカラハ・シャールでペンダントにしてもらった。その経緯はミラ編をプレイしていると見られる。

①-2懐かしい子供たちと再会するが……

ニ・アケリアの広場にいるイバルに近づくと、14年前にミラと遊んだという子供たちと再会する。ジュード編の場合はイバルとの会話だけでイベント終了となるが、ミラ編ではパワーソル・アルクノア3体との戦闘が発生する。アルヴィンとミラのふたりで戦うので準備をしておこう。

S037 妹の彼がちょっと問題のある人で……

姉と妹と

期間	①-1 M25 ❶ラコルム海停に到着～M35 ❶ナハティガルを撃破 ①-2 M42 ❶仲間と合流～M43 ❶旅船ジルニトラに侵入 ② M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①-1 ラコルム海停（→P191） ①-2 カン・バルク（→P215） ② トリグラフ（→P273）
入手	なし

①-1家族のいないミラによぎる思い

ラコルム海停にいる姉妹に話しかけよう。姉は問題ある男性と交際している妹を、妹は病気がちな姉を心配している。ミラは、もし自分に家族がいたらと、思いをはせるのだった。

①-2ミラとミュゼ姉妹の会話

カン・バルクのガイアス城 央堂で仲間が合流したあとに城門側へ移動すると発生。ミラとミュゼが人間の家族について話し合うが、ミュゼは家族についてわからないことが多いようだ。

②ミュゼの知られざる一面

トリグラフのロドマンション 3Fの廊下へ行くと、ミュゼとおばあさんの会話が聞こえてくる。ミラたちが部屋に入るとミュゼはいないが、部屋にいる盲目のおばあさんから話が聞ける。

ミラがミュゼの妹だと知ると、おばあさんはミュゼとの出会いを教えてくれる。ミュゼにも優しいところがあるようだ。

S038 無事届けてくれたら送料はたっぷり払うぜ

掘り出し物発見!?

期間	① M25 ❶ラコルム海停に到着～
場所	① ラコルム海停(→P191)
入手	貴重品「掘り出し物の壺」、アタッチメント「緊箍児」、5000ガルド

①「掘り出し物の壺」を届けよう

ラコルム海停の装飾品屋近くにいる骨董商に、「掘り出し物の壺」を届けてほしいと頼まれる。届け先はカラハ・シャール 東部市場にいる商人。ドロッセルと初めて会ったときにイフリート紋のカップを売っていたあの商人だ。

カラハ・シャールの商人は、ラコルム海停の骨董商に偽物ばかりつかまされているので信用していない様子。

S039 今までマゲ一筋に何万というマゲを結い続けてきた……

至高のマゲ師

期間	① M25 ❶ラコルム海停に到着～
場所	① ラコルム海停(→P191)
入手	アタッチメント「ツインテール」

①「殿様ちょんまげ」を探そう

ラコルム海停にいるマゲを結っている老人に至高のマゲを持って来てほしいと頼まれる。老人が言う至高のマゲとは、アタッチメントの「殿様ちょんまげ」のこと。「殿様ちょんまげ」は、王の狩り場にあるアイフリードの秘宝から入手可能だ。老人に見せるだけでクリアになる。

アイフリードの秘宝は、王族の狩り場 南西部の東にある木の上だ。M28 でリーベリー岩孔へ向かう際に取っておこう。

S040 うん。世界は、どこまで続いているんだろうね……

世界の果て

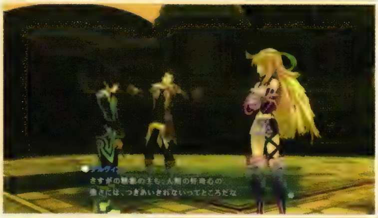
期間	①-1 M26 ❶シャン・ドゥを目指す～ M35 ❶ナハティガルを撃破 ①-2 M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①-1 ①-2 ラコルム海停(→P191)
入手	なし

①-1 未開の大地は男のロマン

ラコルム海停 定期船船着場の北西へ行くとイベント開始。世界の果てに想いをはせるジュード。ミラはなぜ人間は自分が行ったことのない未開の大地を探そうとするのか疑問に思い、アルヴィンはそれがロマンなのだと語る。

①-2 すべてはリーゼ・マクシアの人間のため

①-1 が発生した場所へ再び行くと開始。エレンピオスを見て世界の果てを知ったジュードは、断界殻をなくしていいのか思い悩む。ミラは、マクスウェルが人を守ろうとしたのは、人間に心があったがゆえだと語る。



人が長い年月をかけて解き明かしてきた断界殻。アルヴィンは精霊の主も人間の好奇心には勝てないのだろうと語る。

S041 クレインは、ナハティガルの手の者によって暗殺されたのだったな

ローエンの栄光

期間	① M25 ❶ラコルム海停に到着～
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	なし

① ローエンの過去の栄光と未来

カラハ・シャール 領主邸の近くにある屋敷前へ行くと開始。クレインの命を奪った矢は、かつてローエンがラ・シュガル軍で軍師を務めていたときに開発し、多大な戦果をあげたものだった。クレインが死んだのは自分のせいだと責めるローエンを、ジュードとミラは励ますのだった。

S042 お嬢様のことで、お願いがあるんです

オレンジスープ

期間	① M25 ❶ラコルム海停に到着〜
場所	① カラハ・シャール(→P162)
入手	貴重品「アイテムボールプラス」

① 兄の味「オレンジスープ」を探そう

カラハ・シャール 中央広場の領主邸側にいるシャール家のメイドに話しかけよう。ドロッセルを元気づけるためにクレインがよく作っていたという「オレンジスープ」の調達を頼まれる。「オレンジスープ」は料理屋がLv.5になると入荷するので、すぐ近くの料理屋で買おう。

兄が作った「オレンジスープ」とまったく同じ味ではないが、それでもドロッセルを元気づけることに成功したようだ。

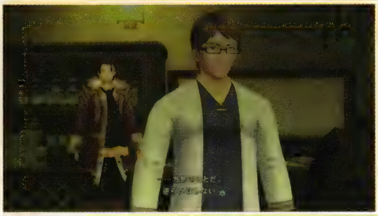
S043 私がすべてを説明したら、困るのはお前だろう

アルヴィンとディラック

期間	① M25 ❶ラコルム海停に到着〜M30 ❶カン・バルクに到着
場所	① ル・ロンド(→P179)
入手	なし

① ジュードの父ディラックの心配ごと

ル・ロンドのマティス治療院に入ると、アルヴィンとディラックの会話が聞こえてきて、ふたりは以前からの知り合いであることが判明する。発生時期が非常に短いので、レイアの加入後、すぐにル・ロンドへ戻って見ておこう。



ディラックがジュードを心から心配している様子がうかがえる。成長を期待している反面、さびしさもあるようだ。

S044 フェルガナ鉱山の奥に、あるものを納めて欲しいんじゃが……

老人の願い

期間	①② M25 ❶ラコルム海停に到着〜
場所	①② ル・ロンド(→P179)
入手	貴重品「老人の酒」、素材「菫青石」

①② 老人の友人が好きだったお酒を納める

ル・ロンドの宿泊処ロランド近くにいる元鉱員の老人に話しかけて依頼を受けよう。預かった「老人の酒」をフェルガナ鉱山いちばん奥の❗に置いて、老人に報告すればクリア。報酬の「菫青石」は、10000ガルドで売れる鉱物系素材だ。

「老人の酒」を置く場所

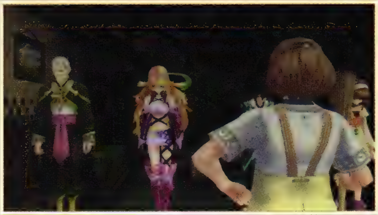
S045 あんたって子は! どれほど心配したかわかってるの?

ル・ロンドの思い出

期間	① M25 ❶ラコルム海停に到着〜 ②-1 M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る〜 ②-2 M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還〜 / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還〜
場所	①②-1②-2 ル・ロンド(→P179)
入手	装飾品「ピヨノン」

① レイアの母ソニアのお説教

ル・ロンドの宿泊処ロランドに入ると発生。無断でジュードを追って旅に出たレイアをソニアが怒る。フォローしようとしたローエンとミラもとばっちりを受けてお説教を喰らうことに。



ローエンとミラまでをも整列させてお説教をできるのは、世界広しといえどもソニアだけかもしれない。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

②-1 仲直りの証、マーボーカレー

宿泊処ロランドの料理屋近くのテーブルの上にあるマーボーカレーを調べるとイベント開始。ジュードの好きだったマーボーカレーは、レイアとケンカしたときの仲直りの証のようだ。

②-2 チキンの丸焼きは誕生日恒例の料理

宿泊処ロランドの料理屋近くにあるチキンの丸焼きを調べると、ル・ロンドの誕生日の習わしについて聞ける。誕生日にはレイアのお店のチキンの丸焼きを食べるのが恒例行事らしい。

S046 最近、ル・ロンドで空き巣が多いんだよ

窃盗団を倒せ

期間	①② M25 ❶ラコルム海停に到着～
場所	①② ル・ロンド(→P179)
入手	アタッチメント「天狗の面」

①② ル・ロンドを脅かす者たちを退治しよう

宿泊処ロランドのロビーにいるウォーロックから、窃盗団を倒す依頼を受ける。窃盗団の居場所はバイカール廃坑 南部の❗で、抵抗部族剣兵3体を倒して報告すればいい。抵抗部族剣兵はレベル31で強くはないが、廃坑内のほかの敵が強く、魔装獣ローパードもいるので注意。レベル40以上まで上げてから向かったほうが安全だ。

S065『ドードリアの謎』を進める際、この『窃盗団を倒せ』をクリアしていないとウォーロックから話が聞けない。

討伐対象の出現位置

S047 歴史学者なの。名前はカーラ・アウトウェイよ

ア・ジュール、その歴史

期間	① M27 ❶落石事故が発生～M35 ❶ナハティガルを撃破 ② M29 ❶シャン・ドゥに帰還～M35 ❶ナハティガルを撃破 ③ M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～M42 ❶旅船ジルニトラに侵入 ④ M41 ❶ガイアス城を取り戻す～M42 ❶旅船ジルニトラに侵入 M42 ❷仲間と合流～M42 ❶旅船ジルニトラに侵入
場所	①②③ シャン・ドゥ(→P197)　④ カン・バルク(→P215)
入手	なし

① 歴史学者カーラとの出会い

シャン・ドゥ 中央区の石像前にいる女性に話しかけよう。カーラと名乗るこの女性は歴史学者で、ア・ジュールの歴史に詳しいようだ。彼女とはこのあと何度も話をすることになる。

② 闘技場を最年少で優勝したカーラの兄

シャン・ドゥ 宿屋のロビーにいるカーラと話そう。20年前にカーラの兄が最年少で闘技場優勝を果たしたことが聞ける。だが、その記録は非公式となり、発表されることはなかった。

③ カーラとガイアス王の関係とは

シャン・ドゥの宿屋2階でカーラに話しかけ、そのあと闘技場 英士の間の2階にいるカーラから再度話を聞こう。カーラが婚約者を亡くしたことにガイアスが関係していることがわかる。

④ ガイアスの目指した国作り

カン・バルク 宿屋のロビーにいるカーラに話しかけると、歴史の授業の練習に付き合う形で彼女の講釈が聞ける。ガイアスが王になるまでの経緯や王になったあとの国づくり、ウィンガルとの出会いについても語ってくれる。

王は、血縁関係にあるものに危険が及ぶのを避けるため名を隠す。カーラはガイアスの本名を知っているようだが……。

S048 お兄ちゃんってば、また店番放りだして遊びに行っちゃって！

放浪青年

期間	① M27 ❶落石事故が発生～
場所	① シャン・ドゥ（→P197）
入手	素材「大樹の実り」

① 放浪癖のある青年を捜しに行こう

シャン・ドゥ 中央区のソグド湿道への船着場付近にいる女性から、行方不明の兄を捜す依頼を受けよう。依頼者の兄である放浪青年は、ソグド湿道 北部の❗におり、話しかければクリアになる。周囲の敵が強いので気をつけよう。

放浪青年のいる場所

S049 共通の理由があるのではないか……とな

霊勢変化の原因 🕒

期間	①-1 M27 ❶ワイバーンを発見～ M35 ❶ナハティガルを撃破 ①-2 M46 ❷イル・ファンでガイアスと会う～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①-1 ①-2 シャン・ドゥ（→P197）
入手	なし

①-1 霊勢の変化を調べる地理学者と出会う

シャン・ドゥ 中央区の北西にある昇降機で2階に上がり、女性と話そう。リーゼ・マクシアの霊勢分布を調べている彼女からは、各地の極端な霊勢変化に共通の原因があることが聞ける。

地理学者の大胆な仮説に感心するジュード。ミラは誰かが霊勢を操作しているのではないかという推察に驚く。

①-2 世界への真相へと近づく地理学者

①-1と同じ場所で地理学者から話を聞く。空から飛んできた兵士たちを見た彼女は、自分の仮説が正しかったと語る。さらに断界殻の存在を知った彼女は、その謎の解明に乗り出す。

断界殻についての研究欲を隠さない地理学者。彼女が真実にたどり着いてしまうのではないかとジュードは言葉をにごす。

S050 旅人が減って困っちゃうわ

霊勢異常

期間	①② M27 ❶落石事故が発生～
場所	①② ラコルム海停（→P191）
入手	アタッチメント「相棒マスク」、5400ガルド

①② ラコルム街道に住み着いた魔物を倒そう

ラコルム海停 宿屋のカウンター前にいる女性から魔物退治を依頼される。ラコルム街道 中央部の❗でファンテイル2体とシルヴァクラブ2体を倒したら、依頼者に報告に戻ろう。

討伐が完了すると魔物もおとなしくなったようだ。これで旅人たちはラコルム街道を安全に移動できるだろう。

討伐対象の出現位置

S051 審議の結果、無効試合となったのです

決勝の結末

期間	① M28 ❶王の狩り場へ向かう～ M35 ❶ナハティガルを撃破
場所	① シャン・ドゥ(→P198)
入手	なし

① 闘技大会の決勝戦は無効試合に

シャン・ドゥ 闘技場 英士の間の2階にいる司会者と話そう。乱戦となった決勝戦が無効試合にされてしまったことを聞いたジュードたち。レイアは不満をあらわにするが、ミラはそれなりの目的は果たせたと満足しているようだ。

大会執行部と何者かが裏でつながっていたようだ。伝統ある大会を汚すわけにはいかず、無効試合にしたという。

S052 討伐に力をかしてくれないかしら?

密猟者討伐

期間	①② M28 ❶王の狩り場へ向かう～
場所	①② シャン・ドゥ(→P197)
入手	アタッチメント「角」、5600ガルド

①② 窃盗団を退治しよう

シャン・ドゥの王の狩り場側出口にいる女性から、王の狩り場 北部の❗にいる密猟者を倒してほしいと頼まれる。敵は抵抗部族重兵と抵抗部族剣兵長2体で、手強い相手ではないが、アルヴィンたちと合流してから戦うほうが安全だ。リーベリー岩孔でのイベント後に向かおう。

討伐対象の出現位置

S053 あんなヌイグルミが最新機密だなんて思うわけないもんな

研究所潜入

期間	① M29 ❶ジャオと会話～ M35 ❶ナハティガルを撃破
場所	① リーベリー岩孔(→P205)
入手	なし

① ティポはア・ジュール軍の最高機密

リーベリー岩孔の最下層に降りるとイベント開始。リーベリー岩孔にかつてあった増霊極の研究所にアルヴィンが潜入したときの話が聞ける。リーベリー岩孔でエリーゼとレイアと合流したあと、最下層まで降りて見てしまおう。

最新機密がまさかヌイグルミの形をしているとは思わず、アルヴィンはティポが第3世代の増霊極とは見抜けなかった。

S054 ジンテクスを外した私は、歩くことはおろか、立つことすらできない

後遺症

期間	① M29 ❷シャン・ドゥに帰還～ M35 ❶ナハティガルを撃破
場所	① シャン・ドゥ(→P197)
入手	なし

① ミラの痛みを和らげよう

シャン・ドゥの宿屋に入るとイベント開始。医療ジンテクスの苦痛に耐え続けるミラのため、鎮痛効果のある「ハートハーブ」を探すことに。「ハートハーブ」はモン高原の探索袋か探索ポイントから低確率で入手できる。カン・バルクへ向かうときに入手しておくといいだろう。

「ハートハーブ」を所持した状態でシャン・ドゥの宿屋に泊まるとクリア。カン・バルクから脱出したあとに行くといい。

S055 あの子、きっと泣いてるわ。気が弱くて寂しがり屋だから……

母と子

期間	① M29 ❷シャン・ドゥに帰還～M35 ❶ナハティガルを撃破 ② M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①② シャン・ドゥ(→P197)
入手	貴重品「ガンベルト」

① アルヴィンの母レティシャを見舞う

シャン・ドゥ 中央区 民家でアルヴィンの母レティシャと出会う。彼女は故郷から離れて、夫も亡くし、苦労の末に正気を失ってしまったようだ。会話後、もう一度民家に行きレティシャに話しかけると、続きのイベントが見られる。目の前にいるアルヴィンが自分の息子だとわからない彼女は、アルヴィンに対してかわいい息子のことについて語り続けるのだった。

レティシャはアルヴィンのことをアルフレドと呼ぶ。彼女の心の中では、幼いころのアルヴィンで止まっているようだ。

② イスラを追ってリーベリー岩孔へ

物語終盤、リーゼ・マクシアに戻ったあとシャン・ドゥ 中央区 民家の前へ行くと、イスラと出会う。レティシャの死は、イスラが食事に入れていた毒によるものだった。たまに正気に戻ることもあったレティシャは、毒が入っているのを知りつつ食べていたという。レティシャの死についてイスラを追求すると彼女が逃げるので、追いかけてリーベリー岩孔の吊り橋へ行こう。

リーベリー岩孔までに逃げてきたイスラ。レティシャは自分の死後、イスラが自由になることを望んでいたようだが……。

S056 早急に秘薬が必要になってな。すまないが、よろしく頼む

キタル族の秘薬

期間	① M30 ❶カン・バルクへ向かう～
場所	① シャン・ドゥ(→P198)
入手	貴重品「アイテムボールプラス」

① 「不思議なビード」が必要な理由

シャン・ドゥ 闘技場 英士の間にいるユルゲンスの部下に「不思議なビード」の調達を頼まれる。「不思議なビード」はモン高原やリーベリー岩孔、ソグド湿道、バイカール廃坑などの探索袋か探索ポイントから入手することが可能だ。

「不思議なビード」で作る秘薬は魔物を一瞬で殺す毒薬。苦しむ魔物を安らかに旅立たせるために使うようだ。

S057 僕が……診てみる

ジュードの代診

期間	① M30 ❷カン・バルクに到着～M35 ❶ナハティガルを撃破 ② M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①② ル・ロンド(→P179)
入手	装飾品「メンタルシンボル」

① ジュードの知らない大人の責任

ル・ロンドのマティス治療院の前に行くと急患が運び込まれる。ディラックが不在のため代診をすることになったジュードだが、どう処置すればいいのかわからない。そこにディラックが帰ってきて迅速な処置を施すのだった。

どうして迅速な処置ができたのかを尋ねるジュード。ディラックは、決断を下すことが大人の責任だと息子に語る。

②フェルガナ鉱山で鉱員を助けよう

マティス治療院の前に行くと、ジュードの母エリンが立っており、話を聞くとフェルガナ鉱山で落盤事故があったという。案内役だったディラックも巻き込まれているらしい。フェルガナ鉱山第４鉱区の❗へ救出に向かおう。

ジュードが脳内出血の鉱員を診察する。鉱員は一命を取り留め、ディラックは的確な判断だったとジュードを褒める。

鉱員のいる場所

S058 わたしは、チェックのかわいいのがいいです

楽しいおしゃべり

期間	① M30 ❹エリーゼと合流～
場所	① カン・バルク(→P215)
入手	なし

①ガールズトークとボーイズトーク

カン・バルク 大通りの宿屋に泊まると開始。エリーゼとレイアがガールズトークで盛り上がっている。対抗するようにジュードとローエンがボーイズトークで盛り上がろうとするが……。

ガールズトークに夢中のふたりにツッコミを入れるジュード。しかし、邪魔をしないようにと怒られてしまう。

S059 民の安全のため、魔物を討伐せねばならん！

生存競争

期間	①② M30 ❹エリーゼと合流～
場所	①② カン・バルク(→P215)
入手	アタッチメント「イヤーマフ」、6000ガルド

①②民の安全を守るために魔物を退治しよう

カン・バルク 大道りのモン高原側出口にいる討伐兵に魔物退治を依頼される。目標の敵はパルースゲコゲコとパルースオタオタ3体。モン高原 中央部の❗で倒して報告に戻ろう。ガイアスに謁見するまえに済ませておきたい。

討伐対象の出現位置

S060 私の結婚式用に育てた子が、逃げ出しちゃったんです

逃げ出したブウサギ

期間	①② M30 ❹エリーゼと合流～
場所	①② カン・バルク(→P214)
入手	アタッチメント「うさみみ(白)」、6000ガルド

①②結婚式で使われるブウサギを探そう

カン・バルク 居住区の女性にモン高原に逃げたブウサギを探してほしいと頼まれる。結婚式にブウサギの丸焼きを食べるのが彼女の部族の風習らしい。ブウサギの居場所は、モン高原 中央部の❗。岩の裏に隠れているので注意しよう。こちらも王に会うまえに終わらせておくといい。

ブウサギのいる場所

S061 若さゆえのノリで、ついついやらかしてしまうことは!

詩集と辞書

期間	①-1 M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～ ①-2 M34 ❷イル・ファンに到着～
場所	①-1 シャン・ドゥ(→P197)　①-2 カラハ・シャール(→P162)
入手	貴重品「ロンダウ語辞書」

①-1若かりしころのローエンが書いた詩集

シャン・ドゥ 中央区のソグド湿道側船着場近くにいる行商人に話しかけよう。本を取り扱っている行商人にジュードがオススメの本を尋ねると「クルスニク年代記」の初版を薦めてくる。続いて見せてくれるローエンが記した「縦横兵略」は、付録にローエンが書いた「くるおしき愛の叫び」という詩集が付く一品。若さゆえのノリでやらかしてしまったとローエンは語る。

アルヴィンはローエンが書いた詩集を買おうとするが、残念ながら売約済み。代わりに「ロンダウ語辞書」をもらえる。

①-2ローエンの詩集の買い手が判明

カラハ・シャールの領主邸 個室にいるドロッセルに話しかけると、ローエンの本を購入したのがドロッセルであることが判明。愛と苦悩を叫びながら青い情熱がほとばしる詩に感動したドロッセルは、世界中の人々に読んでもらうために再販するべきだと主張。ローエンの必死の説得を受けて断念したドロッセルだったが、せめて詩集にサインだけでも欲しいとせがむ。

声に出して詩を読まないという条件で交渉成立。ドロッセルもふたりだけの秘密にすることに納得したようだ。

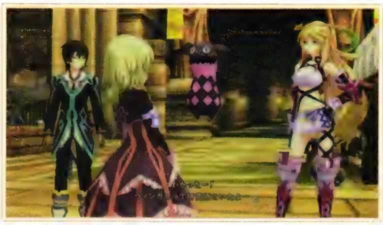
S062 わたしの思い出が、またなくなっちゃいました……

甦る記憶

期間	① M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～
場所	① ハ・ミル(→P139)
入手	なし

①エリーゼが忘れた過去をティポが語る

ハ・ミルへ入ると発生。誰もいなくなった村で、ティポがエリーゼの忘れていた記憶を話し出す。レイアがシャン・ドゥへ行けばティポが何か話してくれるかもしれないと提案するので、シャン・ドゥ 中央区の橋の真ん中へ行こう。



シャン・ドゥでティポが語りだした内容は、リーベリー岩孔の研究所で出会ったというウィンガルについてだった。

S063 避難した人たちがいないか、見に行ってもらえないかしら?

村人を捜せ

期間	① M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～
場所	① ハ・ミル(→P139)
入手	アタッチメント「いぬみみ(柴)」、6200ガルド

①村人がいなくなったハ・ミルを復旧

ラ・シュガル軍の侵攻を受けて村人が消えたハ・ミルだが、東部の民家にひとりだけ女性が残っている。話しかけると避難した村人の捜索を頼まれるので、イラート海停へ行こう。イラート海停では、新天地で商売を始めようとしているロラン一家と出会い、ハ・ミルを紹介する。

イル・ファンでの商売に失敗し、途方にくれていたロラン一家だが、家族がいっしょならどんな場所でも都だと語る。

S064 一緒に、この村を再建しましょう

ミルクを求めて

期間	①② M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～
場所	①② ハ・ミル(→P139)
入手	アタッチメント「イヤリング」、6200ガルド

①② ニ・アケリアで牛を譲ってもらおう

S063『村人を捜せ』をクリア後、ハ・ミル 東部にいるロランから商売に必要な牛の調達を頼まれる。ニ・アケリアにいる牛飼いの青年から譲ってもらい、ロランに報告しよう。このサブイベントをクリアすると、ハ・ミルの雑貨屋が利用可能になる。続けてS065もクリアしてしまおう。

牛飼いの青年がいる場所は、ニ・アケリアの広場の近く。ミラの役に立てるならと無料で牛を譲ってくれる。

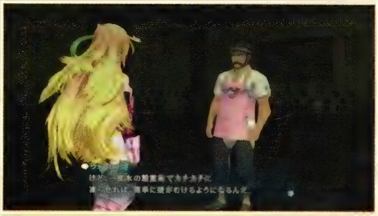
S065 簡単に殻をむく方法があるなら、ぜひ教えてください!

ドードリアの謎

期間	①② M31 ❷シャン・ドゥに逃げ帰る～
場所	①② ハ・ミル(→P139)
入手	アタッチメント「ミニシルクハット」、6200ガルド

①② ドードリアの殻の剥き方を求めて

S064『ミルクを求めて』をクリア後、ロランに話しかけると開始。ル・ロンドの宿泊処ロランドにいるウォーロックから話を聞いて報告しよう。ただし、さきにS046『窃盗団を倒せ』(→P311)をクリアしていないと、話を聞けないので注意。



ドードリアは氷の精霊術で凍らせれば簡単に殻が剥けるようだ。果肉はシャーベットになりデザートにもなるという。

S066 下手に首を突っ込むと、君も失踪しちゃうかもよ?

ハウス教授の研究

期間	① M34 ❷イル・ファンに到着～
場所	① イル・ファン(→P131)
入手	なし

① ハウス教授が進めていた研究とは

イル・ファン タリム医学校 学生棟通路にいる学生4人に近づくと開始。ハオ賞を受賞したハウス教授の研究について話を聞ける。ハウス教授が生前に研究していたのは、マナのやりとりを省略して精霊術を使役する理論だという。

教授がクルスニクの槍と似た研究していたことがわかる。亡くなっていなければ、力になってくれたかもしれない。

S067 「メドウクリスタル」が足りなくなっちゃった!

期末商戦

期間	① M34 ❷イル・ファンに到着～
場所	① イル・ファン(→P130)
入手	アタッチメント「ティアラ」、6800ガルド

①「メドウクリスタル」を入手しよう

イル・ファンのサンサーラ商館2Fにいる主任に「メドウクリスタル」の調達を頼まれる。「メドウクリスタル」は、バルナウル街道の探索ポイントのほか、アルカンド湿原やオルダ宮の探索袋か探索ポイントから入手可能。トウライ冷原のアイスハーピーから手に入れてもいい。

「メドウクリスタル」を入手したら、主任のもとへ届けよう。店長に怒られずに済んだと主任も喜んでくれる。

S068 実験のための素材がそろわないんだ

レポートの素材

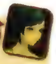
期間	① M34 ❷イル・ファンに到着～
場所	① イル・ファン(→P131)
入手	アタッチメント「いぬしっぽ(柴)」、6800ガルド

①「魔物の体液」を学生に届けよう

イル・ファン タリム医学校 学生棟窓口にいる学生の依頼で、レポートの素材に必要な「魔物の体液」を探すことになる。「魔物の体液」は、ソグド湿道やアルカンド湿原などの探索袋や探索ポイントから低確率で入手可能だ。

レイアとリンクしてパルスオタオタやパルスゲコゲコをダウンさせれば、高確率で「魔物の体液」を盗める。

S069 ガンダラ要塞に届けたい物があるんですが



要塞への伝言

期間	①② M34 ❷イル・ファンに到着～
場所	①② イル・ファン(→P130)
入手	貴重品「父への手紙」、アタッチメント「天使の輪」、6800ガルド

①②父親に手紙を届けよう

中央区にいる女性から「父への手紙」を届けてほしいと頼まれる。女性の父親がいるガンダラ要塞 西門は、S095『ガンダラ要塞攻略戦』(→P326)をクリアしない限りバルナウル街道側からしか行けないので注意すること。手紙を渡したら女性に報告しよう。

要塞の守衛である父親は、妻の死を知っても持ち場を離れるわけにはいかないと返答。娘も理解はしつつ悲しげだった。

S070 ―生懸命飛びすぎて霊力野を痛めてしまったの

レイアの失敗? 🕒

期間	① M35 ❶赤い服の少女を倒す～ M51 ❷ニ・アケリア霊山を進む M35 ❶赤い服の少女を倒す～ M42 ❶旅船ジルニトラへ出発 ② M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～／ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	①② イル・ファン(→P131)
入手	装飾品「ソウルリング」

①シルフモドキを治療しよう

イル・ファン タリム医学校 第5診察室に入るとプランと再会。怪我をしたシルフモドキを治療するために「ハモニカ草」が必要となる。「ハモニカ草」はアルカンド湿原の探索袋か探索ポイントから入手可能だ。ファイザバード沼野に行くときに手に入れておくといいだろう。プランに「ハモニカ草」を届けると、アグリアが登場する。

プランはア・ジュールのスパイだった。シルフモドキはアグリアとプランの連絡手段として活躍していたのだ。

②それぞれが持つアグリアへの想い

タリム医学校 第5診察室でイベントの続きが発生。今はイル・ファンで看護師としての義務を果たしているプランに、ガイアスは直接アグリアの死を伝えたという。アグリアを救えなかったことを謝るレイアだったが、プランはアグリアが憎しみから解放されてよかったと語る。アグリアの従者だったプランは、憎しみに摂り憑かれた彼女を見ているのがつらかったのだ。

アグリアは伝達係のシルフモドキにボーボーと名付け、ボーボーをかわいがるときには笑顔を見せていたという。

S071 あっ！ ワイバーンがいなくなってます

ワイバーンはどこに?

期間	① M36 ❶アルカンド湿原へ向かう～
場所	① バルナウル街道(→P219)
入手	なし

① 賢い生き物ワイバーン

バルナウル街道 南東部の❗へ行くと開始。ワイバーンが消えたことにうろたえるエリーゼとティポに、ローエンがワイバーンの生態について説明する。S080『帰巣本能』(→P322)を見ると消滅してしまうので、さきにこちらを見ること。

イベントの発生場所

S072 うぅむ、時間が数十年あれば、全部読んでみたいものだが……

オルダ宮の図書室

期間	① M36 ❶アルカンド湿原へ向かう～
場所	① オルダ宮(→P222)
入手	なし

① ミラが発禁処分となった本を発見

オルダ宮 第3層 第1書庫の西側の本棚に近づくと開始。リーゼ・マクシアでもっとも蔵書量の多いオルダ宮の図書館を訪れる。発禁処分となった「男と女の夜の駆け引き～飛翔編～」という本を見つけたミラは、幻と言われたこの本を読みたくて仕方がない様子である。

ミラの社でもさまざまな書物を読んで知識を吸収していったミラ。人間を知るためなら、手当たり次第読む読書家だ。

S073 かつての実力は認めよう。だが、その力がどれ程残っているか

軍師二人 🕒

期間	① M38 ❸教会の中に入る～M33 ❹教会の部屋で休む ※上記で見なかった場合はM58　M54 ～
場所	① ザイラの森の教会(→P243) ※M58　M54 以降はカン・バルク(→P215)
入手	なし

① ローエンとウィンガルの指揮官勝負

ザイラの森の教会前にいるウィンガルに話しかけると、ローエンとウィンガルが戦局図で戦うことに。なお、ここで発生させなかった場合は、世精ノ途(2)に突入後、ガイアス城前にいるウィンガルに話しかければ見ることが可能。

戦局図で20年前に起きたファイザバード会戦を再現。過去の戦局データを操作し、どちらの戦術が優れているか勝負する。

S074 死んだわよ。あの状況から生還できると思う?

ジャオの死 🕒

期間	① M38 ❸教会の中に入る・M38 ❹教会の部屋で休む
場所	① ザイラの森の教会(→P243)
入手	なし

① ジャオの最期を聞こう

ザイラの森の教会前にいるアグリアかプレザに話しかけて、ジャオの最期について聞こう。ガイアスを守るべき四象刃のジャオがエリーゼのために命を落としたことにアグリアは立腹。プレザはそっけない態度でフォローを入れる。

アグリアの発言に頭を痛めるプレザ。聞き上手だったジャオとよく飲みに行きストレスを発散していたようだ。

S075 大昔から伝わる秘密の何かが隠されていたらしいのよ

失われた理外の環

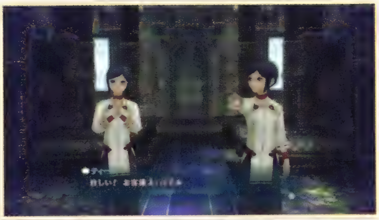
期間	① M39 ❶ガイアスたちと会話～
場所	① ザイラの森の教会(→P243)
入手	なし

① 23個の「謎の宝珠」に封じられた者

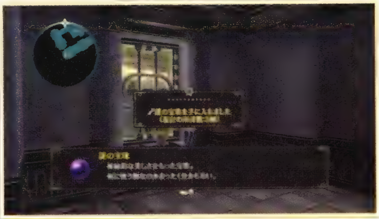
ザイラの森の教会 礼拝堂の奥にある理外の環に近づくと開始。教会の巫女ティースとパテルが現われ、「謎の宝珠」を集めることになる。「謎の宝珠」は全部で23個あり、入手方法は下表のとおり。このうち、ヴェウィンドアイとグラッディクローは、レベル60前後の強力なボスなので、パーティを十分に強化してから挑むこと。この2体の攻略法は354ページで解説している。「謎の宝珠」をすべて集めて理外の環を調べると、封じられし者の眷属・紅と封じられし者の眷属・蒼との戦闘になる。魔装獣よりも強力なボスなので、こちらも十分に準備してから挑もう。

「謎の宝珠」全23個の入手方法

番号	入手場所および入手方法
1	ハ・ミルのアイフリードの秘宝
2	ニ・アケリア 民家2の棚
3	ニ・アケリア参道 南西部のアイフリードの秘宝
4	サマンガン街道 北方のアイフリードの秘宝
5	カラハ・シャール 領主邸の棚
6	クラマ間道の宝箱
7	タラス街道 南西のアイフリードの秘宝
8	ル・ロンド 宿泊処ロランド 203号室の棚
9	ボルテア森道 北部のアイフリードの秘宝
10	バイカール廃坑 北部の宝箱
11	ラコルム街道 中央部の宝箱
12	シャン・ドゥ 民家の棚
13	王の狩り場 中央部のアイフリードの秘宝
14	モン高原 北方の宝箱
15	ソグド湿道 北部の宝箱
16	バルナウル街道 南東部の宝箱
17	アルカンド湿原 中央部のアイフリードの秘宝
18	カン・バルク 居住区 民家の棚
19	トリグラフ ロドマンション1Fの棚
20	ヘリオボーグ基地 兵装研究棟14F 倉庫の宝箱
21	タタール冥穴 B3Fのアイフリードの秘宝
22	トルバラン街道 中央部のヴェウィンドアイを倒す
23	ルサル街道 北部のグラッディクローを倒す



理外の環を調べると所持している「謎の宝珠」をはめる。そこにティースとパテルという謎の巫女が登場する。



「謎の宝珠」が23個揃うのは物語の終盤。なお、物語を進めても回収不可能になる「謎の宝珠」はない。

BOSS 封じられし者の眷属・紅／蒼

2体と同時に戦うことになる。敵は闇属性の攻撃が多いので、「ダークマント」を装備して闇耐性を上げるといい。共鳴術技は、水が弱点の封じられし者の眷属・紅に「水月烈破」、火が弱点の封じられし者の眷属・蒼には「閃破封翼弾」などを使おう。

さきにHPの低い封じられし者の眷属・蒼を集中攻撃して倒したい。

オススメ共鳴術技

鳳墜拳	＋飛燕翔旋	＝閃破封翼弾
スプラッシュ	＋瓦迅衝	＝水月烈破

ボスデータ

封じられし者の眷属・紅 →P388
LV 68 HP 80000
属性タイプ 耐性:火 弱点:水
●落とすアイテム:絶技の書「一刺必滅」
●盗めるアイテム:レッドラベンダー

封じられし者の眷属・蒼 →P388
LV 68 HP 74000
属性タイプ 耐性:水 弱点:火
●落とすアイテム:―
●盗めるアイテム:ブルーカモミール

S076 ジャオの力は、お前たちの不安定さとは比較にならないものだった

ジャオとウィンガル

期間	① M42 ❶仲間と合流～M42 ❶旅船ジルニトラに侵入
場所	① カン・バルク(→P215)
入手	なし

① 死んだジャオへのウィンガルの想い

ガイアス城 謁見の間でウィンガルに話しかけると、ジャオについての話が聞ける。かつてウィンガルを倒し、ガイアスに勝負を挑んだというジャオの抜けた穴は大きいようだ。ウィンガルは、その穴を自分の増霊極で補うと語る。

旅船ジルニトラへ突入するための準備を進めるウィンガル。戦いの勝敗は9割9分が事前の準備で決まるという。

S077 討伐隊を募ってるんだが、力を貸してもらえねぇか？

洞窟の魔物

期間	①② M42 ❶仲間と合流～
場所	①② カン・バルク(→P215)
入手	アタッチメント「目隠し」

①② ノール灼洞とククル凍窟で魔物退治

カン・バルクの宿屋 凍風の間にいる客に依頼を受けて魔物退治に向かう。ジュード編ではノール灼洞 溶岩湖にいるファイアティグル、ミラ編ではククル凍窟 地底湖にいるアクアドラゴンと、本編で戦わなかったほうを倒すのだ。ボス撃破の称号は、このサブイベントで倒しても獲得可能。

ノール灼洞は火属性の敵、ククル凍窟は水属性の敵が出現するので、耐性が上がる装飾品を装備して向かうといい。

BOSS ファイアティグル

火属性の攻撃を使ってくるので、火属性の耐性を上げておこう。ファイアティグルのHPが低くなると「コールアクト」で頻繁にタイニーティグルやファイアスピリッツを召喚するので、オーバーリミッツや共鳴術技を使って一気に決着をつけるといい。

ファイアティグルは火属性で水が弱点。水属性の技や術を使って攻撃しよう。

オススメ共鳴術技

転泡	+	タイドバレット	=	転留追刃穿
臥龍空破	+	ブルースフィア	=	海龍拳

ボスデータ

ファイアティグル →P385	Lv 40	HP 46000
属性タイプ	耐性:火	弱点:水

●落とすアイテム:マイトリング、ガーネット
●盗めるアイテム:オメガエリクシール

BOSS アクアドラゴン1／2

スキルの「アクアガード」をセットして、水属性の耐性を上げて挑もう。敵は空中に浮いているので、ダウンさせる技を使ってから火属性の技で攻撃するといい。また、敵の共鳴術技「スパイラルブレス」を使われると大ダメージを受ける。さきにアクアドラゴン2を集中攻撃して倒してしまおう。

オススメ共鳴術技

巻空旋	+	ファイアボール	=	エアリアルファイア
バーンスプレッド	+	昇揚撃	=	フレアトーネード

ボスデータ

アクアドラゴン1 →P386	Lv 40	HP 36000
属性タイプ	耐性:水	弱点:火

●落とすアイテム:ヒールバングル
●盗めるアイテム:―

アクアドラゴン2 →P386	Lv 40	HP 35000
属性タイプ	耐性:水	弱点:火

●落とすアイテム:メンタルバングル
●盗めるアイテム:―

□
☒

S078 ここでエレンピオスの兵士が黒匣を使ったからだ……

黒匣を使う兵士

期間	① M45 ❶イル・ファンへ向かう～M52 ❶マクスウェルを倒す
場所	① ハ・ミル(→P139)
入手	貴重品「精霊の化石の抜け殻」

① エレンピオス兵とラ・シュガル兵の戦闘

ジュード編でハ・ミル 西部の果樹園へ行くと、「精霊の化石の抜け殻」を見つける。アルヴィンと戦った翌日、ここでエレンピオス兵とラ・シュガル兵の戦闘があったが、レイアはひどい熱を出していて気づかなかったようだ。

ジュードは戦いを見ていないが、黒匣が使われた形跡がある。エレンピオス兵との小競り合いは各地で頻発しているようだ。

□
☒

S079 体を慣らすコツはね、食事の時間を守ることだよ

不安を抑えて

期間	①-1 M44 ❶ハ・ミルの村を出発～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ ①-2 M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還と～
場所	①-1①-2 イル・ファン(→P130)
入手	なし

①-1ジュードの不安と眠れない夜

イル・ファンにあるホテル・ハイファンに泊まると開始。夜域のイル・ファンでは調子が狂うというレイアに体の慣らし方を教えるジュード。元気そうにはしているが、大きなため息をつき、今後の戦いへの不安で眠れないようだ。

①-2戦場にいる兵士のいちばん難しい任務

再度ホテル・ハイファンに泊まるとイベントが発生。不安で眠れないジュードにローエンが戦場の兵士にとってもっとも難しい任務が休むことだということを教えてくれる。不安を抱えるジュードは少し肩の荷を下ろすのだった。

□
□

S080 自力で巣に戻ったのでしょう。帰巣本能というやつです

帰巣本能

期間	① M46 ❶イル・ファンへ向かう～ M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① シャン・ドゥ(→P197)
入手	なし

① 自分で巣に戻っていたワイバーン

シャン・ドゥ 中央区のワイバーンの檻の前へ行くと発生。ユルゲンスから借りたワイバーンが自分で檻へ戻っていたことがわかり、ジュードたちはひと安心。S071『ワイバーンはどこに？』(→P319)がまだの場合はさきにそちらを見よう。

ワイバーンの雄叫びに驚くティポとエリーゼ。だが、それを聞いて自分たちを乗せてくれたワイバーンだと確信する。

☒
□

S081 安らぎ……あの者にはあったのだろうか……

夢の中で 1

期間	① M45 ❶ハ・ミルに到着～M46 ❶ニ・アケリアに到着
場所	① ハ・ミル(精霊界)(→P257)
入手	なし

① 村人を助けてミラの記憶を探そう

ハ・ミル(精霊界)で、物置小屋の南側の扉を外側から調べると発生。魔物に襲われる村人を助けに向かったイフリートを追って果樹園へ行き、ウォント(精霊界)とフラワーハーピー(精霊界)2体を倒し、東部の村長の家へ行こう。

ミラひとりでの戦闘になるので、「イフリート」や「ノーム」を術・技にセットして戦おう。

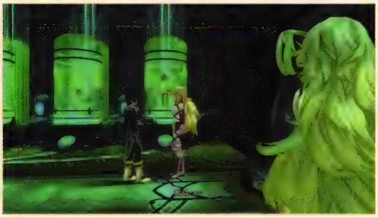
S082 だが、なぜ……思い出せない……

夢の中で 2

期間	① M45 ❶イラート海停のイベントが発生～M46 ❶ニ・アケリアに到着
場所	① イラート海停（精霊界）（→P259）
入手	なし

①夢に現われた青年の名前

イラート海停（精霊界）の宿屋に泊まると開始。ジュードの夢を見るミラは、夢の中で自分が自ら望んで死んだことと、名前を思い出すことに成功する。だが、夢でいっしょにいたジュードの名前を思い出すことはなかった。



夢の中でジュードと初めて会った場面を傍観するミラ。しかし、青年の名前をどうしても思い出すことができない。

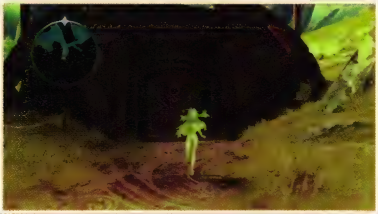
S083 そうか……私は恐れたのか。……失うことを……

夢の中で 3

期間	① M46 ❶ニ・アケリアに到着～M48 ❶マクスウェル撃破
場所	① ニ・アケリア（精霊界）（→P262）
入手	なし

①死ぬ直前の四大精霊との会話

ニ・アケリア（精霊界）で四大精霊と別れたあと、集会所に入るとイベントが始まる。クルスニクの槍を止めるために死ぬ直前、四大精霊とかわしたやりとりを夢に見るミラ。しかし、何かに邪魔されて大事な部分が聞き取れないまま現実に引き戻されてしまうのだった。



このサブイベントは『夢の中で 1』や『夢の中で 2』を見ていなくても、集会所に入れば発生する。

S084 近い将来に生活がなりたたなくなるんだから！

エレンピオスの噂話

期間	①-1 M53 ❶バランの部屋から出発～ / M49 ❶バランの部屋から出発～ ①-2 M57 ❶ミュゼのナイフを入手～ / M53 ❶ミュゼのナイフを入手～
場所	①-1①-2 トリグラフ（→P273）
入手	なし

①-1エレンピオスの生活を聞いてみよう

トリグラフ ロドマンション1Fのロビー奥へ行くと発生。エレンピオスで暮らす女性たちの噂話を立ち聞きする。エレンピオスの人々の生活についてや、政府が推進しようとしている異界炉計画を住人たちがどう思っているかがわかる。

①-2後継者が決まったスヴェント家

①と同じロドマンション1Fのロビー奥へ行くと開始。アルヴィンの実家であるスヴェント本家の当主が決定したという。20年前の事件で先代であるアルヴィンの父親が亡くなってから、親戚同士のいがみ合いが始まったらしい。

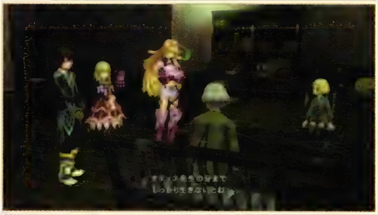
S085 黒匣のおかげで、フツーの生活ができるんだから！

黒匣の普及

期間	① M53 ❶バランの部屋から出発～ / M49 ❶バランの部屋から出発～
場所	① トリグラフ（→P273）
入手	なし

①人々の生活に根付く黒匣

ロドマンション 102号室で老人と女の子に出会う。医療用黒匣の発達のおかげで病人や怪我人も生活ができるという話を聞き、黒匣がエレンピオスの生活に根付いていることを知る。



かつてエレンピオスにおいて医療用黒匣を作った医者は名をマティスというらしい。ジュードの苗字と同じだが……。

S086 風の噂にクリームコロッケパフェなる料理があると聞いた

見果てぬレシピ

期間	① M53 ❶バランの部屋から出発～ / M49 ❶バランの部屋から出発～
場所	① トリグラフ(→P273)
入手	アタッチメント「パイプ」、11400ガルド

①「クリームコロッケパフェ」を調達

トリグラフ 市民公園の東側にいる元料理人の老人からの依頼で「クリームコロッケパフェ」を調達する。料理屋のショップレベルをLv.29以上にして、買って渡せばいい。

「クリームコロッケパフェ」は、旅船ジルニトラの左舷第1エリアの宝箱からも入手できる。使っていないなら渡そう。

S087 莫大な報奨金を払うが、一枚かまないか？

発明王

期間	① M53 ❶バランの部屋から出発～ / M49 ❶バランの部屋から出発～
場所	① トリグラフ(→P273)
入手	装飾品「クローナーシンボル」

①「ナビメタル」で世紀の発明？

トリグラフ ロドマンション2Fの廊下にいる発明家に「ナビメタル」の調達を頼まれる。世紀の発明を発明する装置を開発するために必要なのだという。「ナビメタル」はタタール冥穴の探索袋か探索ポイントから入手可能だ。

ヘリオボーグ基地に出現するメニィフトから盗むことも可能。タタール冥穴を探索するより手っ取り早く安全だ。

S088 俺が、責任を自覚していると信じてくれているからだ

責任ある立場

期間	① M53 ❷トリグラフ 商業区に到着～ / M49 ❷トリグラフ 商業区に到着～
場所	① トリグラフ(→P273)
入手	なし

①社長としての責任とは

トリグラフ港で口論をしているふたりの男性に話しかけよう。勝手な取引をした従業員を社長が怒っている。社長は経営者としての責任、従業員の家族に対する責任について熱く語る。

S089 自警団を結成し、ガリィ狩りどもを狩ることにした。

ガリィ狩り狩り

期間	①② M53 ❷トリグラフ 商業区に到着～ / M49 ❷トリグラフ 商業区に到着～
場所	①② トリグラフ(→P273)
入手	アタッチメント「怪傑マスク仮面」、11400ガルド

①②ガリィ狩りと呼ばれる無法者を退治せよ

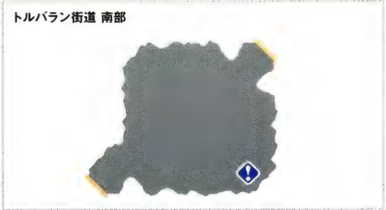
トリグラフ港の出口付近にいる自警員からガリィ狩りと呼ばれる無法者の退治を依頼される。トルバラン街道 南部の❗へ行くと発生するイベント戦闘でサベッジパワーソル2体とライオットソル・チーフ2体を倒して報告しよう。

敵データ

サベッジパワーソル →P359	Lv 55	HP 7200	属性タイプ 耐性:― 弱点:―
●落とすアイテム:レモングミ			
●盗めるアイテム:トリート			

ライオットソル・チーフ →P363	Lv 54	HP 6400	属性タイプ 耐性:― 弱点:―
●落とすアイテム:ミックスグミ			
●盗めるアイテム:スペシフィック			

討伐対象の出現位置



S090 霊力野のないエレンピオス人は、滅亡する運命なのかもな

エレンピオスの循環

期間	① M54 ❷ヘリオボーグ基地に到着～ M50 ❷ヘリオボーグ基地に到着～
場所	① トリグラフ(→P273)
入手	なし

① エレンピオスに必要な黒匣

トリグラフ 商業区の中央に行くと開始。黒匣で成り立っているエレンピオスについてアルヴィンが説明してくれる。エレンピオス人は精霊など空想上の生物だと考えているようだ。

ミラの言葉を受け、アルヴィンは滅びに向かっているエレンピオスを救うために世界の状況を変えることを決意する。

S091 きれいごとだけでは守れない段階にきているんだぞ!

異界炉計画

期間	① M55 ❶ヴォルトを撃破～ M51 ❶ヴォルトを撃破～
場所	① トリグラフ(→P273)
入手	なし

① 20年以上前から続く異界炉計画

ロドマンションの303号に入るとイベント開始。異界省の役人である男から、異界炉計画についての話を聞くことができる。異界炉計画は、エレンピオスの深刻なエネルギー問題を解決するために、20年以上前からあったようだ。

異界炉計画の反対者は多い。だが、異界省の役人はきれいごとだけではエレンピオスを守ることはできないという。

S092 崩落でできた穴から毒ガスが……逃げてください……

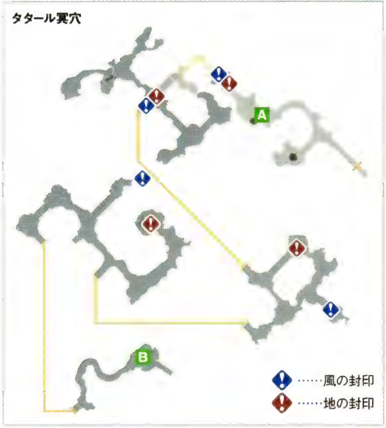
あふれ出る瘴気

期間	① M55 ❶ルサル街道に到着～ M51 ❶ルサル街道に到着～
場所	① タタール冥穴(→P284)
入手	なし

① 封印を解いて進み、最下層を目指そう

タタール冥穴 1FのAに行くと開始。各フロアにある風の封印に触れたあと、高所から地の封印に飛び降りると、下のフロアへ進める。最下層のBで魔装獣ドランソードを倒せばクリアだ。

討伐対象の出現位置



BOSS ドランソード

気絶させてくる「ショックハウリング」が非常にやっかい。気絶を防ぐ「ピヨノン」を装備して挑もう。「ショックハウリング」を防ぐことができればドランソードに隙ができるので、弱点の風属性の技で攻撃しよう。ダウンさせる技を使うのも有効だ。

オススメ共鳴術技

烈風拳	＋サイクロン	＝気刃連旋襲
輪舞旋風	＋散沙雨	＝封舞活震劇

ボスデータ

ドランソード
→P387

Lv	60
HP	80000
属性タイプ	耐性:地　弱点:風

●落とすアイテム:咆魔刀ドランデューオ
●盗めるアイテム:—

S093　剣が刺さった魔物!?

魔装獣の襲撃

期間	① M56 ❶次元の裂け目に近づく〜 M52 ❶次元の裂け目に近づく〜
場所	① ヘリオボーグ基地(→P279)
入手	なし

① 突如襲いかかってくる魔装獣

ヘリオボーグ基地の兵装研究棟14F 屋上に入ると、魔装獣メランブロンとの戦闘になる。戦闘の準備をしてから扉の前の記憶陣でセーブし、屋上に進もう。撃破すればクリアとなる。

戦闘終了後に女性隊員をナンパするローエン。最後に親父ギャグを言ってしまい、ナンパは失敗に終わる。

BOSS メランブロン

メランブロンの攻撃は予備動作が大きいので、回避しやすい。メランブロンが攻撃をするまえにジュードの「転泡」などでダウンさせ、水属性の術・技で集中攻撃を仕掛けよう。エリーゼとレイアを戦闘に参加させて回復に専念させておくと安全に戦える。

足下からの攻撃が非常に強力。地面に潜ったらフリーランで逃げよう。

オススメ共鳴術技

転泡	＋タイドバレット	＝転留追刃穿
臥龍空破	＋ブルースフィア	＝海龍拳

ボスデータ

メランブロン →P387		Lv	61
		HP	75000
属性タイプ	耐性:火、風　弱点:水		
●落とすアイテム:叫魔刃メランデトラ			
●盗めるアイテム:—			

S094　光葉のクローバーを見つけられるかどうか賭けよう!

バランの賭け

期間	①② M56 ❶世精ノ途(2)に突入〜 M54 ❶世精ノ途(2)に突入〜
場所	①② トリグラフ(→P273)
入手	貴重品「光葉のクローバー」

①② アルヴィンの子供の頃の逸話が聞ける

M53 か M49 で発生するロングチャットの C120【従兄バラン】を見ている状態で、ロドマンション2Fにいるバランに話しかけよう。アルヴィンの話を教えてもらうために「光葉のクローバー」を探すことに。ルサル街道 北部の❗で光る草むらを調べて、ヘヴィソル・ヘッド4体を倒そう。

敵データ

ヘヴィソル・ヘッド →P372		Lv	57
		HP	7200
属性タイプ	耐性:—　弱点:—		
●落とすアイテム:トリート			
●盗めるアイテム:スペシフィック			

「光葉のクローバー」の入手場所

ルサル街道 北部

S095　守備兵たちがガンダラ要塞に立てこもってしまったのです

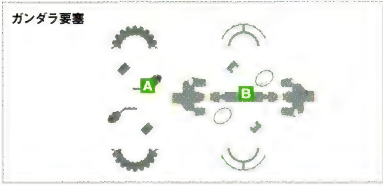
ガンダラ要塞攻略戦

期間	①②③④ M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還〜 M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還〜
場所	① カラハ・シャール(→P162)　②③ ガンダラ要塞(→P172) ④ カラハ・シャール(→P162)
入手	貴重品「ゴーレム撹乱器」、貴重品「異能の書「総術拒絶」」

①②③④ ガンダラ要塞を開放しよう

カラハ・シャール 領主邸の前へ行くと開始。商売ができなくて困っている商人のためにガンダラ要塞のゴーレムを倒しに行く。Aの第2制御室で「ゴーレム撹乱機」を入手したらBに行き、ガンダラ要塞防衛ゴーレム1と2を2体ずつ倒そう。戦闘後は領主邸前でドロッセルに報告だ。

「ガンダラ要塞攻略戦」で行く場所



BOSS ガンダラ要塞防衛ゴーレム1／2

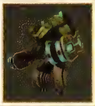
ガンダラ要塞防衛ゴーレム1と2が現われて、倒すともう1体が出現。それぞれを2回倒すと勝利となる。攻撃力が高いので、うかつに近づくと囲まれて倒されてしまう。アルヴィンやジュードをオトリにして、ミラやローエンが離れた位置から術を連発するといい。

オススメ共鳴術技

転泡 ＋	タイドバレット	＝転留追刃穿
サンダーブレイク ＋	ディフュージョナルドライヴ	＝レイジングミスト

ボスデータ

ガンダラ要塞防衛ゴーレム1 →P386	Lv	55
	HP	40000
属性タイプ	耐性：—	弱点：水
●落とすアイテム：ザ・レッドマント		
●盗めるアイテム：—		



ガンダラ要塞防衛ゴーレム2 →P386	Lv	55
	HP	40000
属性タイプ	耐性：—	弱点：火
●落とすアイテム：ザ・ブルーマント		
●盗めるアイテム：—		

S096 愛しき人の幻

ごめんなさい。私、若い頃の記憶がないんです

期間	①②③ M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① ファイザバード沼野（→P230） ② トリグラフ（→P273） ③ カラハ・シャール（→P162）
入手	なし

①②③ 若いころのローエンが愛した女性

ファイザバード沼野 南部でローエンの婚約者でナハティガルの妹でもあるキャリーの話を聞こう。つぎにトリグラフ 商業区の中央にいる女性に近づくと、記憶を失ったキャリーとその娘に会う。最後にカラハ・シャール 領主邸に入ればキャリーの夫ジュライが登場し、クリアとなる。

S097 医療ジンテクス

どうなんですか、先生！妹は、歩けるようになりますよね？

期間	① M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① ル・ロンド（→P179）
入手	なし

① レイアとディラックの過去が明らかに

S057『ジュードの代診』（→P314）をクリアした状態で、マティス治療院の診察室に行くと開始。妹の怪我を治すためにバイカール廃坑に行った少年ソランを捜すことになる。バイカール廃坑北部の❗に向かい、ソランを保護しよう。

ソランのいる場所

S098 源霊匣誕生

エレンピオス人だけでは救えないところまできているんです

期間	① M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① ヘリオボーグ基地（→P278）
入手	なし

① 源霊匣の実用化まであと少し

ヘリオボーグ基地 事務棟に入ると源霊匣で目が見えるようになった子供に出会う。バランが研究する源霊匣の実用化はリーゼ・マクシアの人たちの協力もあって進んでいるようだが……。

バランの研究に協力してくれているリーゼ・マクシアの人たちは、エレンピオス軍に無理やり連れてこられたようだ。

S099 ……ううん。わたしの家があったのはここです

記憶の底にあるもの

期間	① M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① リーベリー岩孔(→P204)
入手	素材「プリンセシア」

① エリーゼの花の花言葉とは

S055『母と子』(→P314)とS062『甦る記憶』(→P316)をクリアしてリーベリー岩孔に行くと開始。モン高原 北方へ行くと、エリーゼの暮らしていた家の跡地でエリーゼの花を見つける。

エリーゼの家があった場所で「プリンセシア」を発見。その花言葉を聞いたエリーゼは両親の愛を感じるのだった。

S101 ガイアス王のやってきたことは、やっぱり無駄だった……

王、ガイアス

期間	① M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① カン・バルク(→P215)
入手	なし

① ガイアスが目指した国と妹カーラ

S047『ア・ジュール、その歴史』(→P311)の②を見ている状態で、ガイアス城前に行くと発生。ガイアスの不在でカン・バルクの住人たちは混乱するが、カーラの言葉を聞いて協力を始める。

混乱する人々の前に現われたカーラは、ガイアスが自分の兄であることと、彼が目指していた国の話を語り始める。

S100 ああ、それが私の使命だな

ミュゼの襲撃

期間	① M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① ニ・アケリア(→P149)
入手	なし

① なすべきことを見失ったミュゼ

ニ・アケリアの雑貨屋の近くにいる女性に話しかけると開始。村はミュゼの襲撃を受け、断界殼の口伝を知っている長老たちは亡くなったという。断界殼を知っている者たちを容赦なく消すミュゼを止めることを心に誓うミラだった。

断界殼の存在を知っている可能性がある者を抹殺していくミュゼ。マクスウェルからの指示を失い暴走しているようだ。

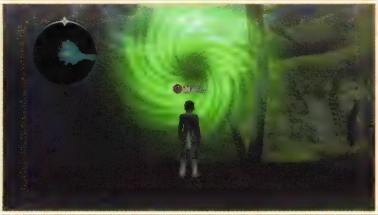
S102 マグナ・ゼロはあの方の世界だって言ってたね

黄金魔剣士

期間	① M58 ❶リーゼ・マクシアに帰還～ / M54 ❶リーゼ・マクシアに帰還～
場所	① ファイザバード沼野(→P230)
入手	貴重品「異能の書「踏地不屈」」

ゲームクリア後に挑めるEXダンジョン

魔装獣を6体倒して、サマンガン海停にいる語り部に話しかけるとS016『魔装獣』(→P300)が終了。さらにゲーム本編を一度クリアして「金色の鍵」を所持していると、ファイザバード沼野西部からEXダンジョンのマグナ・ゼロへ入れる。



魔装獣をすべて倒すと、老人がマグナ・ゼロへの入り方を教えてくれる。ファイザバード沼野 西部の次元の裂け目を調べよう。

マグナ・ゼロの奥で最強のボスが待つ

マグナ・ゼロは次ページから掲載しているマップのとおり、最大30のエリアで構成されている。緑色の光の渦に触れてつぎのエリアへ進み、最終エリアでボスの黄金魔剣士を倒すことが目的となる。この戦いは、合計6体の黄金魔剣士と戦う3連戦なので、万全の準備を整えて臨むこと。勝利するとサブイベントはクリアとなり、魔装備の封印も解かれる（→P300）。

マグナ・ゼロのルール

- 全30のエリアからなり、エリア1から順に進む
- エリアを5つ進むごとに時空の揺らぎと空間の揺らぎが出現。前者は道具屋以外のショップを利用でき、後者はマグナ・ゼロから脱出できる
- エリア20にある光の渦に触れると、黄金魔剣士との戦闘になり、勝利するとクリア
- 1回クリアするとエリア21～25、2回クリアするとエリア26～30が解放される
- 2回目のマグナ・ゼロに出現する敵は、ボスを含めて最大HPが1.5倍、腕力～精神が1.2倍に、3回目以降は最大HPが2倍、腕力～精神が1.4倍になる。ただし世精の門という敵の最大HPのみ2回目が1.4倍、3回目以降が1.8倍

BOSS 黄金魔剣士・剛

黄金魔剣士・剛はアルヴィンの特徴を持っている。一撃の威力は高いが、攻撃スピードが遅く、かわしやすい。ジュードの「集中回避」で背後に回り込んで攻撃しよう。ジュードをオトリとして使い、ほかの仲間は敵から離れた場所から術を使えば安全に倒せるだろう。

ダウンさせる技も打ち上げる技も有効だ。敵の動きを止めて攻めよう。

オススメ共鳴術技

三散華	＋ロックトライ	＝玄武散
鳳墜拳	＋カタラクトレイ	＝カタラクトブレード

ボスデータ

黄金魔剣士・剛	
→P388	
Lv	80
HP	90000
属性タイプ	耐性:―　弱点:―
●落とすアイテム	ブルーラベンダー
●盗めるアイテム	レッドラベンダー

BOSS 黄金魔剣士・愛／揮

2戦目の相手はレイアを模した黄金魔剣士・愛とローエンを模した黄金魔剣士・揮が相手。同時に攻撃されるとすぐに戦闘不能になるので、スキル「アイテムエヴリワン」を持つレイアにアイテムを使わせて全員を回復しよう。

オススメ共鳴術技

巻空旋	＋巻空旋	＝巻空鏡舞
サンダーブレイク	＋ティポプレッシャ	＝サンダープレッシャー

ボスデータ

黄金魔剣士・愛	
→P388	
Lv	80
HP	78000
属性タイプ	耐性:―　弱点:―
●落とすアイテム	ブルーベルベーヌ
●盗めるアイテム	レッドベルベーヌ

黄金魔剣士・揮	
→P388	
Lv	80
HP	69000
属性タイプ	耐性:―　弱点:―
●落とすアイテム	ブルージャスミン
●盗めるアイテム	レッドジャスミン

BOSS 黄金魔剣士・護／瞬／元

最後はジュード、ミラ、エリーゼを模した黄金魔剣士と戦う。術が強力な黄金魔剣士・護を最初に倒すといい。術を使われると大ダメージを受けてしまうので、詠唱を始めたらすぐに阻止すること。エリーゼとレイアを戦闘に参加させてふたりに回復させつつ戦おう。

オススメ共鳴術技

尖牙	＋レイジングサン	＝スカーレットファング
衝波魔神拳	＋オーバードライヴ	＝虎牙破斬・臂

ボスデータ

黄金魔剣士・護	
→P388	
Lv	80
HP	64000
属性タイプ	耐性:―　弱点:―
●落とすアイテム	ブルーバジル
●盗めるアイテム	レッドバジル

黄金魔剣士・瞬	
→P388	
Lv	80
HP	80000
属性タイプ	耐性:―　弱点:―
●落とすアイテム	ブルーサフラン
●盗めるアイテム	レッドサフラン

黄金魔剣士・元	
→P388	
Lv	80
HP	76000
属性タイプ	耐性:―　弱点:―
●落とすアイテム	ブルーカモミール
●盗めるアイテム	レッドカモミール

DUNGEON

マグナ・ゼロ

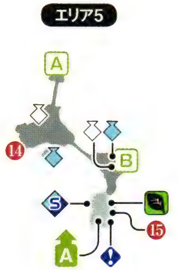
条件を満たすとファイザバード沼野から入ることができる異空間。強敵が多く、高ポイントの素材が手に入るので、経験値とガルド稼ぎに最適。空間の揺らぎから脱出して、エリア1～5をくり返し探索するといい。

マップの見方

A B……ワープポイント
A B……ワープの移動先

※A に入ると、つぎの番号のエリアのAに、B に入ると、つぎの番号のエリアのBに、それぞれ移動する(一方通行)

S……記憶陣(セーブポイント)
……時空の揺らぎ(武器屋、防具屋、装飾品屋、料理屋)
……空間の揺らぎ(ファイザバード沼野に戻れる)



宝箱

エリア1	□□	❶ 10000ガルド
	□□	❷ ブルーセージ
エリア2	□□	❸ サンドウィッチ・特
	□□	❹ ナビメタル×7
	□□	❺ 10000ガルド
	□□	❻ ブルーセボリー
	□□	❼ デモンズシール
エリア3	□□	❽ 魔草のトゲ×9
	□□	❾ ブルーローズマリー
	□□	❿ スペシフィック
エリア4	□□	⓫ レモングミ×3
	□□	⓬ 魔獣の眼×8
	□□	⓭ ブルーラベンダー
エリア5	□□	⓮ ギガースリング
	□□	⓯ ブルーベルベーヌ

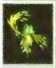
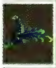
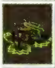
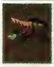
探索袋 ×17

入手できるもの	ポイント	確率
魔草のトゲ×3～6	630	18%
不気味な触角×3～6	770	16%
瑠璃色の殻×3～6	930	14%
ドラゴンアッシュ×2～4	3880	12%
1700ガルド	–	18%
3400ガルド	–	8%
漆黒の羽×3～5	–	14%

探索ポイント ×16

入手できるもの	ポイント	確率
黒真珠×2～3	580	18%
魔草のトゲ×2～3	630	18%
魔獣の眼×2～3	700	14%
不気味な触角×2～3	770	14%
ナビメタル×2～3	840	10%
瑠璃色の殻×2～3	930	10%
ドラゴンアッシュ×1	3880	8%
漆黒の羽×2～3	–	8%

出現モンスター

	名前	参照	戦闘タイプ	Lv	HP
	□□ シルフィード ※1	→P364	スピードタイプ	76	9000
	□□ テトラスピリッツ	→P377	マジックタイプ	71	5700
	□□ ブライアンホーク	→P366	スピードタイプ	72	6900
	□□ ヘヴィリザード ※2	→P361	パワータイプ	73	6900
	□□ メギストスハーピー ※3	→P378	マジックタイプ	75	7400
	□□ メギストスマンドラ	→P373	テクニックタイプ	73	6400
	□□ メニィフト・フォア ※5	→P370	ガードタイプ	77	10500
	□□ 世精の門 ※4	→P370	ガードタイプ	80	17400
	□□ ルーンクラブ	→P369	ガードタイプ	74	6792

※1 エリア4以降に出現　※2 エリア7以降に出現　※3 エリア10以降に出現　※4 エリア14以降に出現　※5 エリア16以降に出現

宝箱

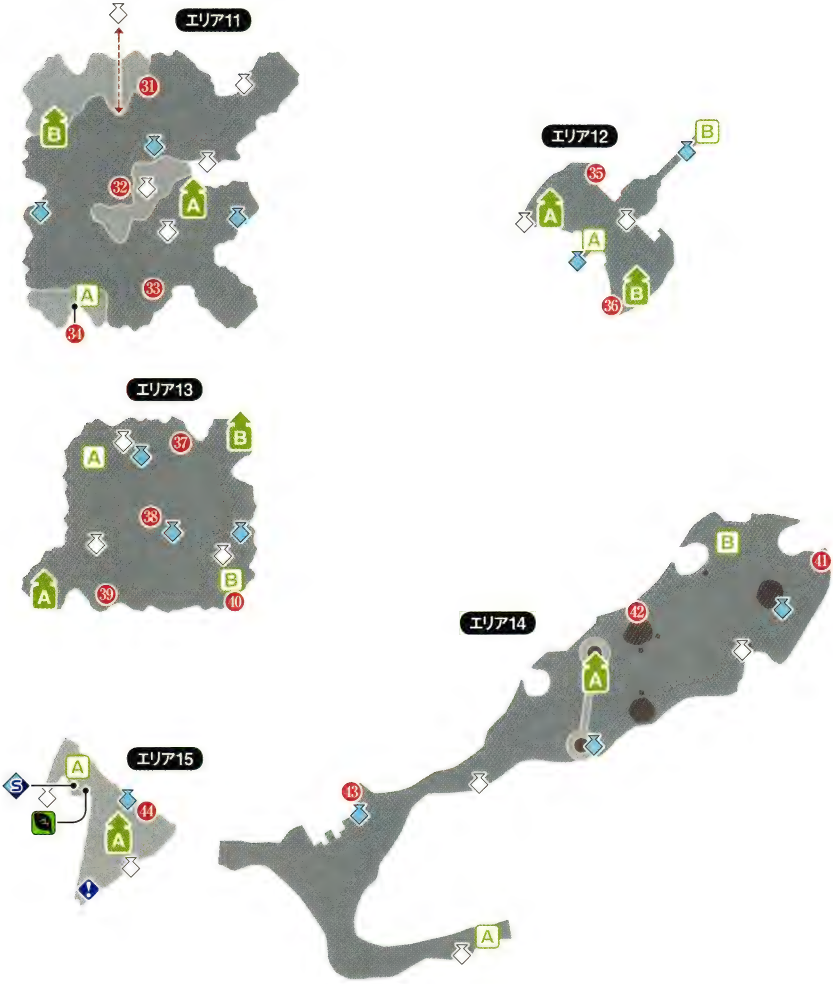
エリア		番号	アイテム
エリア6	□□	16	ブルーカモミール
	□□	17	ライフボトル×3
	□□	18	陽鳥の尾羽×6
エリア7	□□	19	魔虫の複眼×8
	□□	20	10000ガルド
	□□	21	ブルーバジル
	□□	22	エクシード
	□□	23	パイングミ×3
エリア8	□□	24	漆黒の羽×10
	□□	25	フレンチトースト・大
	□□	26	ブルーサフラン
	□□	27	スス色ポンポン×10
エリア9	□□	28	リヴァヴィウス鉱石×9
	□□	29	ブルージャスミン
エリア10	□□	30	エレメントマント

探索袋　×18

入手できるもの	ポイント	確率
不気味な触角×3~6	770	18%
瑠璃色の殻×3~6	930	16%
神木×3~6	1100	14%
ドラゴンアッシュ×2~4	3880	12%
1700ガルド	–	18%
3400ガルド	–	8%
漆黒の羽×3~5	–	14%

探索ポイント　×13

入手できるもの	ポイント	確率
魔獣の眼×2~3	700	18%
不気味な触角×2~3	770	18%
ナビメタル×2~3	840	14%
瑠璃色の殻×2~3	930	14%
魔虫の複眼×2~3	1010	10%
神木×2~3	1100	10%
ドラゴンアッシュ×1	3880	8%
漆黒の羽×2~3	–	8%



宝箱

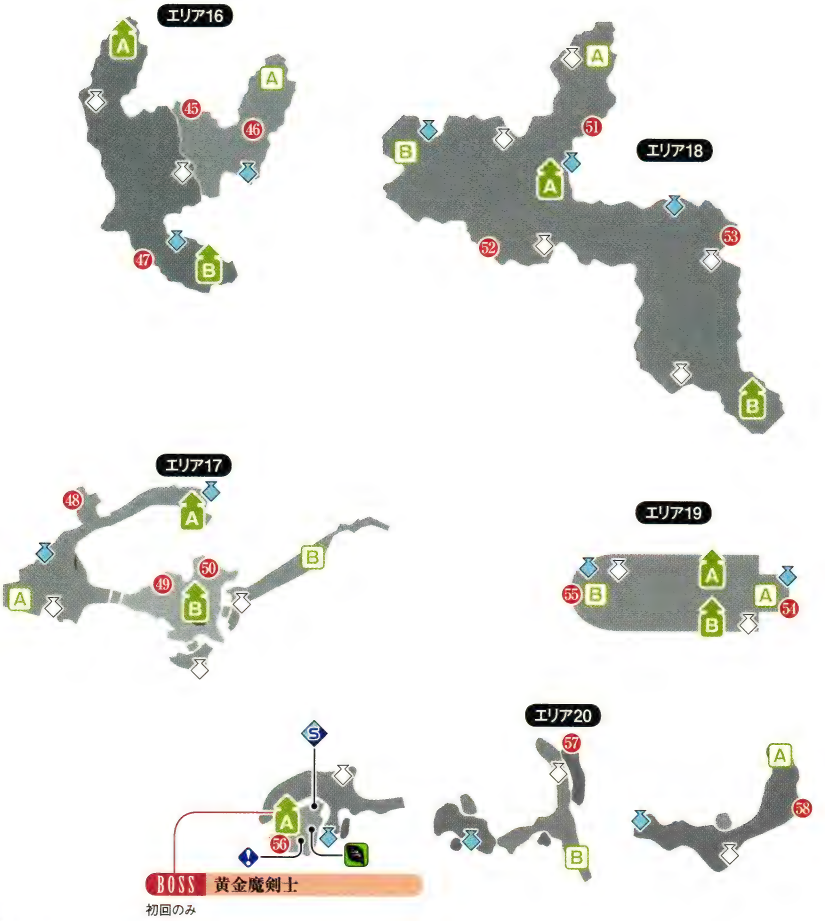
エリア11	□□ 31	ライフボトル×3
	□□ 32	10000ガルド
	□□ 33	神木×7
	□□ 34	レッドセボリー
エリア12	□□ 35	レッドローズマリー
	□□ 36	ミスティシンボル
エリア13	□□ 37	ストロングトリート
	□□ 38	10000ガルド
	□□ 39	スペシフィックプラス
	□□ 40	レッドラベンダー
エリア14	□□ 41	アクアティックゼリー×8
	□□ 42	エリクシール
	□□ 43	レッドベルベーヌ
エリア15	□□ 44	アートリング

探索袋 ×14

入手できるもの	ポイント	確率
瑠璃色の殻×3~6	930	18%
神木×3~6	1100	16%
太古のサンゴ×3~6	1370	14%
ドラゴンアッシュ×2~4	3880	12%
1800ガルド	–	18%
3600ガルド	–	8%
漆黒の羽×3~6	–	14%

探索ポイント ×12

入手できるもの	ポイント	確率
ナビメタル×2~3	840	18%
瑠璃色の殻×2~3	930	18%
魔虫の複眼×2~3	1010	14%
神木×2~3	1100	14%
神獣の毛×2~3	1230	10%
太古のサンゴ×2~3	1370	10%
ドラゴンアッシュ×1	3880	8%
漆黒の羽×2~4	–	8%



宝箱

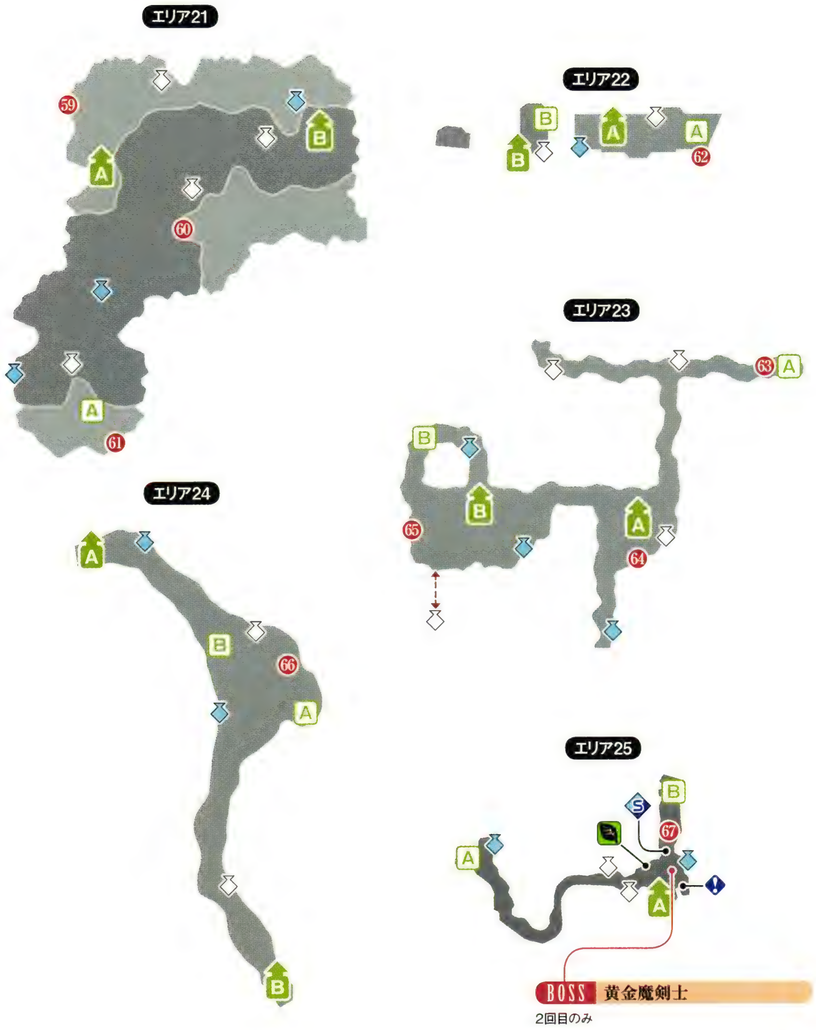
エリア				アイテム
エリア16	□	□	45	レッドカモミール
	□	□	46	銀の香麟粉×9
	□	□	47	ライフボトル×3
エリア17	□	□	48	スペシフィック×2
	□	□	49	レッドバジル
	□	□	50	大樹の実り×7
エリア18	□	□	51	トリート×2
	□	□	52	ドラゴンアッシュ×10
	□	□	53	レッドサフラン
エリア19	□	□	54	レッドジャスミン
	□	□	55	陽鳥の尾羽×9
エリア20	□	□	56	エメラルドリング
	□	□	57	オメガエリクシール
	□	□	58	聖馬の角×8

探索袋 ×15

入手できるもの	ポイント	確率
神木×3~6	1100	18%
太古のサンゴ×3~6	1370	16%
アクアティックゼリー×3~6	1670	14%
ドラゴンアッシュ×2~4	3880	12%
1800ガルド	–	18%
3600ガルド	–	8%
漆黒の羽×3~6	–	14%

探索ポイント ×12

入手できるもの	ポイント	確率
魔虫の複眼×2~3	1010	18%
神木×2~3	1100	18%
神獣の毛×2~3	1230	14%
太古のサンゴ×2~3	1370	14%
リヴァヴィウス鉱石×2~3	1500	10%
アクアティックゼリー×2~3	1670	10%
ドラゴンアッシュ×1	3880	8%
漆黒の羽×2~4	–	8%



宝箱

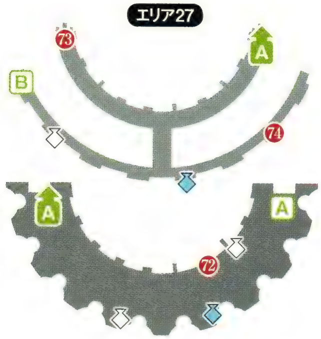
エリア21	59	ライフボトル×3
	60	10000ガルド
	61	銀の香麟粉×7
エリア22	62	ペルシアブーツ
エリア23	63	10000ガルド
	64	レモングミ×3
	65	アクアティックゼリー×8
エリア24	66	パイングミ×3
エリア25	67	オメガエリクシール

探索袋 ×14

入手できるもの	ポイント	確率
太古のサンゴ×3〜6	1370	18%
アクアティックゼリー×3〜6	1670	16%
大樹の実り×3〜6	2000	14%
ストレンジコア×2〜4	7000	12%
1900ガルド	−	18%
3800ガルド	−	8%
漆黒の羽×4〜7	−	14%

探索ポイント ×11

入手できるもの	ポイント	確率
神獣の毛×2〜3	1230	18%
太古のサンゴ×2〜3	1370	18%
リヴァヴィウス鉱石×2〜3	1500	14%
アクアティックゼリー×2〜3	1670	14%
銀の香麟粉×2〜3	1830	10%
大樹の実り×2〜3	2000	10%
ストレンジコア×1	7000	8%
漆黒の羽×3〜5	−	8%



宝箱

エリア26	□□ 68	10000ガルド
	□□ 69	漆黒の羽×11
	□□ 70	リキュールボトル×3
	□□ 71	ライフボトル
エリア27	□□ 72	ストロングトリート×2
	□□ 73	漆黒の羽×12
	□□ 74	リヴァヴィウス鉱石×10
エリア28	□□ 75	スペシフィックプラス×2
	□□ 76	10000ガルド
	□□ 77	ストレンジコア×10
エリア29	□□ 78	エリクシール
	□□ 79	漆黒の羽×13
エリア30	□□ 80	オメガエリクシール
	□□ 81	ミラクルグミ×3

探索袋 ×15

入手できるもの	ポイント	確率
アクアティックゼリー×3~6	1670	18%
大樹の実り×3~6	2000	16%
陽鳥の尾羽×3~6	2400	14%
ストレンジコア×2~4	7000	12%
G 2000ガルド	—	18%
G 4000ガルド	—	8%
漆黒の羽×4~8	—	14%

探索ポイント ×11

入手できるもの	ポイント	確率
リヴァヴィウス鉱石×2~3	1500	18%
アクアティックゼリー×2~3	1670	18%
銀の香麟粉×2~3	1830	14%
大樹の実り×2~3	2000	14%
聖馬の角×2~3	2200	10%
陽鳥の尾羽×2~3	2400	10%
ストレンジコア×1	7000	8%
漆黒の羽×3~6	—	8%

闘技場攻略

5つの試合形式で戦いの実力を試せる闘技場。ここでしか戦えない敵も多く、優勝すれば貴重なアイテムを入手できる。全キャラクターでの優勝を目指そう。

闘技場のルール

下に記載した段階まで物語を進めるとシャン・ドゥにある闘技場での試合に挑戦できるようになる。試合形式は、シングル戦とパーティ戦があり、シングル戦はひとりで戦わなければならない。また、それぞれ下級で優勝すれば、より強い敵と戦う上級にも挑戦可能だ。さらに両方の上級で優勝することで、ひとりでパーティのほかのメンバー5人と戦うEXキャラクタ戦に挑める。全滅しても参加費を失うこと以外にデメリットはないので、積極的に挑戦しよう。

闘技場の決まりごと

- 参加費を払って挑戦する
- 支給アイテムしか使用できず、使わなかったものは終了時に没収
- 戦闘から逃走できない。また、全滅してもゲームオーバーにはならない(HPとTPが全回復)
- 敵をすべて倒せば優勝
- シングル戦はキャラクターをひとり選んで挑戦する
- シングル戦ではリングアウトすると敗北

解禁タイミング

ランク	挑戦可能になる時期
下級シングル戦	M30 ❶モン高原に行くまえ～
上級シングル戦	M46 ❶イル・ファン到着～／M54 リーゼ・マクシアに帰還～
下級パーティ戦	M46 ❶イル・ファン到着～／M54 リーゼ・マクシアに帰還～
上級パーティ戦	M58／M54 リーゼ・マクシアに帰還～
EXキャラクタ戦	M58／M54 リーゼ・マクシアに帰還～

※上級は下級をクリアすると挑戦可能。EXキャラクタ戦は、4つのランクすべてをクリアすると挑戦可能になる

参加費

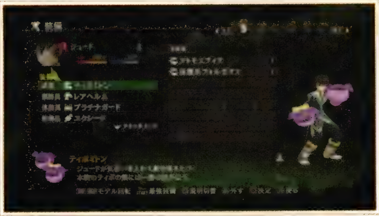
ランク	参加費
下級シングル戦	500ガルド
上級シングル戦	1500ガルド
下級パーティ戦	1000ガルド
上級パーティ戦	3000ガルド
EXキャラクタ戦	5000ガルド

支給アイテムの数

アイテム名	シングル戦		パーティ戦		EXキャラクタ戦
	下級	上級	下級	上級	
アップルグミ	5	7	5	8	10
レモングミ	2	3	2	4	5
オレンジグミ	3	4	6	8	7
パイングミ	2	2	3	4	4
ミックスグミ	2	3	3	5	3
ミラクルグミ	—	1	—	—	2
パナシーアボトル	3	5	5	8	—
リキュールボトル	1	2	—	—	—
トリート	—	—	2	2	—
ストロングトリート	—	—	—	1	—
スペシフィック	—	—	—	1	—
スペシフィックプラス	—	—	—	1	—
ライフボトル	—	—	7	10	—
オールディバイド	—	—	—	—	1
アワーグラス	—	—	—	—	1

クリア時の報酬

各試合で優勝すると、報酬としてガルドのほかアイテムを入手できる。詳しい報酬は338ページ以降に掲載しているが、ここでしか入手できないアイテムも多く、アイテム記録のコンプリートを目指すうえで闘技場の制覇は欠かせない。また2回目以降の優勝は、報酬がガルドのみとなるため、各試合で一度優勝すればいい。ただし、上級シングル戦とEXキャラクタ戦は、挑戦キャラクターによって報酬が変わる。6人全員で優勝し、すべての報酬を手に入れよう。

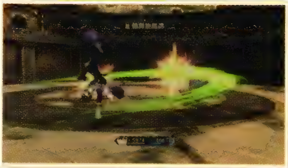


EXキャラクタ戦優勝の報酬としてもらえる武器は、ユニークな形をしたものばかり。しかも攻撃力が高く、実用性もある。

キャラクターごとの戦術

ジュード

攻撃速度の速い技が多く、移動も速いジュードは、「魔神拳」で敵を牽制しつつ、敵が近づいてきたところに「転泡」や「獅子戦吼」を使って、敵との距離を取ると安全に戦える。



攻撃の合間に「輪舞旋風」で敵にまとめてダメージを与えるのも有効。

ミラ

通常攻撃で相手を上空に浮かせてからのコンボが主体となる。「ハイアーザンスカイ」、「ウィンドカッター」、「ネガティブホルダー」などの術・技を空中でつなげていくのがオススメだ。

スキルに「エアリアルダッシュ」をセットして空中戦を強化するといい。

アルヴィン

チャージで技の威力を強化しながら戦う。遠距離から「ヴァリアブルトリガー」を使ってチャージし、敵が近づいてくるまえに「シューティングレイン」を使用後、接近戦を仕掛けよう。

HPが少なくなったら「守護方陣」で周囲を攻撃しつつ、回復しよう。

エリーゼ

シングル戦では詠唱を妨害されやすいので、ティポOFF状態で戦うことになる。攻撃力が低いため、倒すことよりも敵を吹き飛ばしてリングアウトを狙っていくといいだろう。

リングアウトさせるなら相手を吹き飛ばせる「ティポ戦吼」がオススメだ。

ローエン

全体を攻撃できる「タイダルウェイブ」で敵を減らそう。敵の数が減ったら通常攻撃や詠唱の短い術を使って攻撃するといい。スキル「スペルキープ」をセットして詠唱時間を短縮しよう。

詠唱中に攻撃を受けてリングアウトすることがある。中央で戦うこと。

レイア

敵との間合いを素早くつめられる「瞬迅爪」で攻撃したあとに技を使っていくのが基本戦法。敵に囲まれた場合は「大輪月華」か「活伸棍・円舞」で周囲の敵を攻撃するといいだろう。

アイテムの効果が上昇するスキル「アイテムユーザー」をセットしよう。

下級シングル戦

1～2 リング中央で戦うことを心掛ける

1では、「フリーズランサー」を使ってくる抵抗部族術兵がやっかいなので、さきに倒そう。2では、グランドボアの突進攻撃による吹き飛ばしでリングアウトになりやすい。必ずリング中央で戦おう。

3 ウォータースピリッツをさきに撃破

ウォータースピリッツが使ってくる「ブルースフィア」の攻撃範囲が広い。こちらの攻撃中にダメージを受けることがあるため、最優先で倒そう。あとは囲まれないように範囲攻撃で対処していくといい。スノウドラゴンは、ダウンさせてから攻撃しよう。

移動速度が遅いランドーゴブリンは最後まで残し、そのあいだにHPの回復を済ませて、残りの戦いに備えよう。

4 敵のリングアウトを狙っていこう

黒匣戦士1、2、3は攻撃範囲が広く、ダメージを受けやすい。囲まれないようにフリーランで逃げ回り、「獅子戦吼」などの吹き飛ばし技でリングアウトさせよう。装飾品で火耐性を高めて戦うといい。

敵の出現パターン

1	・抵抗部族術兵×2 ・抵抗部族重兵×2 ・抵抗部族重兵長×2
2	・ナイトバット×4 ・スコーピオン×2 ・グランドボア×2 ・テイルビーク×2
3	・スカンキー×2 ・ランドーゲコゲコ×2 ・パルースチュンチュン×3 ・ランドーゴブリン×2 ・ウォータースピリッツ×2 ・スノウドラゴン
4	・黒匣戦士1 ・黒匣戦士2 ・黒匣戦士3

報酬一覧

- 5000ガルド（2回目以降は1250ガルド）
- テンガロンハット ※

※所持していない場合のみ、各キャラクターの「帽子」髪型も入手する

敵データ

名前	参照	Lv	HP	属性タイプ
抵抗部族術兵	→P375	28	4000	耐性:水　弱点:風
抵抗部族重兵	→P367	28	5000	耐性:水　弱点:火
抵抗部族重兵長	→P367	26	3868	耐性:水　弱点:地
ナイトバット	→P366	32	3600	弱点:火・光
スコーピオン	→P361	31	4900	弱点:火
グランドボア	→P360	40	6050	弱点:風
テイルビーク	→P359	31	4400	耐性:光　弱点:闇
スカンキー	→P374	22	3300	弱点:闇
ランドーゲコゲコ	→P378	21	4000	耐性:火　弱点:水
パルースチュンチュン	→P373	39	3388	―
ランドーゴブリン	→P372	21	2900	耐性:地　弱点:火
ウォータースピリッツ	→P377	40	4500	耐性:水　弱点:火
スノウドラゴン	→P369	28	8800	耐性:水　弱点:火
黒匣戦士1	→P389	25	10000	弱点:風
黒匣戦士2	→P389	25	9000	弱点:水
黒匣戦士3	→P389	25	9500	弱点:火

上級シングル戦

5～8 弱点攻撃でゴーレムたちを倒せ

もっとも注意すべき敵は、7で出現するアイスゴーレムとファイアゴーレム。HPが多いので弱点属性の攻撃を使って倒そう。また、いずれのゴーレムも直線上にビームを放つことがある。受けると吹き飛ばされるため、なるべく中央で戦うこと。

9～11 フリーランとガードを使いわけよう

9で出現するジェントルたちに囲まれると、あっという間に倒されてしまうことがある。フリーランやステップを多様して距離を取りながら戦おう。10では全方位攻撃を持っているストロングシェイドを最優先で倒したい。11の罪と罰は地中に潜ってからの攻撃と尻尾での周囲をなぎ払う攻撃を使ってくる。避けにくいので、ガードしたほうが確実だ。

12 装飾品で状態異常を防止して戦う

イバル戦ではリングの周囲に柵ができて、リングアウトがなくなる。イバルはガード不能の攻撃を使ってくるので、フリーランで動き回りつつ、スキを見て攻撃するといい。注意すべき攻撃は、術・技封印やスキル封印を与える突進攻撃だ。装飾品の「アミュレット」や「ワールドチェック」で防ごう。

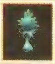
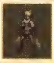
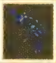
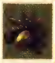
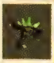
敵の出現パターン

1～4	・下級シングル戦の敵	
5	・アジュール重槍兵×2 ・イビルウォント×3	・メギストストレント
6	・抵抗部族術兵長×2	・抵抗部族特技剣兵×2
7	・アイスゴーレム×2 ・ファイアゴーレム×2 ・ア・ジュール術兵×2	・アイスマンドラ×3 ・ア・ジュール剣兵×2
8	・ウィンドフライ ・アースアリーナ	・リトルディーネ ・ファイアドラゴン
9	・ジェントルメン ・ジェントルイプリート ・ジェントルノ～ムゥ	・ジェントルひぃ・ひぃ・ふ～ ・ジェントルミャンディーネ
10	・ガントータス ・ユニコーン	・ストロングシェイド
11	・罪と罰	
12	・イバル(闘技場)	

報酬一覧

- 15000ガルド(2回目以降は3750ガルド)
- 異能の書「佳人協調」(ジュードでクリア時)
- 異能の書「少年協調」(ミラでクリア時)
- 異能の書「四重充填」(アルヴィンでクリア時)
- 異能の書「瀕死防御」(エリーゼでクリア時)
- 異能の書「下術無唱」(ローエンでクリア時)
- 異能の書「懸命救助」(レイアでクリア時)

敵データ

	名前	参照	Lv	HP	属性タイプ
	ア・ジュール重槍兵	→P367	37	4000	弱点:火
	イビルウォント	→P360	36	5200	耐性:水 弱点:火
	メギストストレント	→P362	49	8800	弱点:火
	抵抗部族術兵長	→P375	39	4900	弱点:地
	抵抗部族特技剣兵	→P371	39	4800	弱点:地
	アイスゴーレム	→P369	40	8900	耐性:水 弱点:火
	ファイアゴーレム	→P369	40	8500	耐性:火 弱点:水
	ア・ジュール術兵	→P375	36	3000	弱点:火
	アイスマンドラ	→P373	39	3800	耐性:水・地 弱点:火
	ア・ジュール剣兵	→P371	37	3400	弱点:火
	ウィンドフライ	→P376	40	5400	耐性:風 弱点:地
	アースアリーナ	→P380	41	7200	耐性:地 弱点:風
	リトルディーネ	→P370	44	9400	耐性:水 弱点:火
	ファイアドラゴン	→P369	42	9000	耐性:火 弱点:水
	ジェントルメン	→P380	60	8800	―
	ジェントルイプリート	→P381	60	8725	耐性:火 弱点:水
	ジェントルノ～ムゥ	→P381	60	9563	耐性:地 弱点:風
	ジェントルひぃ・ひぃ・ふ～	→P381	60	9009	耐性:風 弱点:地
	ジェントルミャンディーネ	→P381	60	6882	耐性:水・地 弱点:火
	ガントータス	→P368	59	11000	―
	ユニコーン	→P364	60	7100	―
	ストロングシェイド	→P380	60	7200	―
	罪と罰	→P370	60	12800	―
	イバル(闘技場)	→P384	50	18000	―

下級パーティ戦

1～4 優先して倒す敵を見極めよう

1で戦う敵は攻撃範囲が広くダメージを受けやすい。状態異常を引き起こす攻撃を使う名もなき変異体(闘技場)をさきに倒したい。2では敵が増援を召喚する。増援の敵を巻き込める術·技を使おう。3では「アクアガード」や「アクアマント」で水耐性を高めて、火属性の術・技で敵の弱点を突くこと。4では翼で範囲攻撃をしてくるプテラブロンク(闘技場)を倒し、最後に残ったブルータル(闘技場)とは距離を離して戦い、始末すればいい。

敵の出現パターン

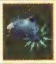
1	・グレーターデモッシュ(闘技場)	・名も無き変異体(闘技場)
▼		
2	・ハンマーズアーム(闘技場)	・ファイアティグル(闘技場)
▼		
3	・アクアドラゴン1(闘技場)	・アクアドラゴン2(闘技場)
▼		
4	・ブルータル(闘技場)	・プテラブロンク(闘技場)

報酬一覧

- 10000ガルド(2回目以降は2500ガルド)
- シルクハット ※

※所持していない場合のみ、各キャラクターの「帽子」髪型も入手する

敵データ

	名前	Lv	HP	属性タイプ
	グレーターデモッシュ(闘技場) →P385	44	38000	耐性:水　弱点:火
	名も無き変異体(闘技場) →P385	45	36000	弱点:地
	ハンマーズアーム(闘技場) →P385	46	40000	—
	ファイアティグル(闘技場) →P385	47	39000	耐性:火　弱点:水
	アクアドラゴン1(闘技場) →P386	47	40000	耐性:水　弱点:火
	アクアドラゴン2(闘技場) →P386	50	40000	耐性:水　弱点:火
	ブルータル(闘技場) →P386	48	40000	弱点:水
	プテラブロンク(闘技場) →P386	49	42000	耐性:風　弱点:水

上級パーティ戦

5～6 敵をダウンをさせてから各個撃破

5ではワイバーン(闘技場)とヴェウィンドアイ(闘技場)のどちらかを倒すとグラッディクロー(闘技場)が出現。最初の2体は移動速度が速いので、ダウンさせてから攻撃を仕掛けたい。6では、四象刃と戦う。HPを回復するプレザ(闘技場)を真っ先に始末し、あとは攻撃範囲の広い術を使うアグリア(闘技場)→範囲攻撃が強力なジャオ(闘技場)→防御力高く素早いウィンガル(闘技場)の順に倒そう。

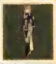
敵の出現パターン

1～4	・下級パーティ戦の敵	
▼		
5	・ワイバーン(闘技場) ・ヴェウィンドアイ(闘技場)	・グラッディクロー(闘技場)
▼		
6	・ウィンガル(闘技場) ・アグリア(闘技場)	・プレザ(闘技場) ・ジャオ(闘技場)

報酬一覧

- 30000ガルド(2回目以降は7500ガルド)
- 異能の書「波及増動」

敵データ

	名前	Lv	HP	属性タイプ
	ワイバーン(闘技場) →P387	60	36000	耐性:風　弱点:火
	ヴェウィンドアイ(闘技場) →P387	62	38000	—
	グラッディクロー(闘技場) →P388	63	40000	—
	ウィンガル(闘技場) →P383	65	47000	耐性:風　弱点:地
	アグリア(闘技場) →P383	62	38000	耐性:火　弱点:水
	プレザ(闘技場) →P384	63	42000	耐性:水　弱点:火
	ジャオ(闘技場) →P384	64	53000	耐性:地　弱点:風

EXキャラクタ戦

各キャラクターでの戦い方

ジュード、ミラ、アルヴィン、レイアで挑戦する場合は、337ページの戦術で戦えば問題ない。エリーゼで挑む場合は、相手が近づいてきたら「ティポ戦吼」でダウンさせ、「ティポプレッシャー」を使って攻めるといい。ローエンで挑む場合は、試合開始と同時に「ファイアボール」を連発し、相手が近づいてきたところに「マーシーワルツ」を使おう。

アルヴィン戦は「ザ・レッドマント」、ローエン戦は「ザ・ブルーマント」を装備してダメージを吸収するといい。

各キャラクターの倒し方

「ザ・ブルーマント」を未入手なら、「タイダルウェイブ」が危険なローエンをさきに倒したい。攻撃スピードの速いレイアは反撃を狙おう。また、「レイズデッド」の詠唱を始めたら必ず阻止すること。「ヴァリアブルトリガー」を連発するアルヴィンには接近戦を仕掛け、エリーゼは術の詠唱阻止に注力。ジュードとミラは攻撃を回避してから反撃しよう。

移動速度が速いジュードやミラ戦では、支給品の「アワーグラス」で相手の動きを止めて攻撃を仕掛けるのも手だ。

敵の出現パターン

ジュードで挑戦する場合

1	・ローエン(闘技場) ・レイア(闘技場)
2	・アルヴィン(闘技場) ・エリーゼ(闘技場)
3	・ミラ(闘技場)

ミラで挑戦する場合

1	・ローエン(闘技場) ・レイア(闘技場)
2	・アルヴィン(闘技場) ・エリーゼ(闘技場)
3	・ジュード(闘技場)

アルヴィンで挑戦する場合

1	・レイア(闘技場)
2	・エリーゼ(闘技場) ・ローエン(闘技場)
3	・ミラ(闘技場)
4	・ジュード(闘技場)

エリーゼで挑戦する場合

1	・アルヴィン(闘技場)
2	・ローエン(闘技場) ・レイア(闘技場)
3	・ミラ(闘技場)
4	・ジュード(闘技場)

ローエンで挑戦する場合

1	・レイア(闘技場)
2	・アルヴィン(闘技場) ・エリーゼ(闘技場)
3	・ジュード(闘技場)
4	・ミラ(闘技場)

レイアで挑戦する場合

1	・アルヴィン(闘技場)
2	・エリーゼ(闘技場) ・ローエン(闘技場)
3	・ジュード(闘技場)
4	・ミラ(闘技場)

報酬一覧

- 50000ガルド(2回目以降は12500ガルド)
- ティポミトン(ジュードでクリア時)
- ハリセン(ミラでクリア時)
- 焼きイカ(アルヴィンでクリア時)
- ねこじゃらし(エリーゼでクリア時)
- 指さし棒(ローエンでクリア時)
- 必盗！　それくれニャ♥(レイアでクリア時)

敵データ

名前	Lv	HP	属性タイプ
ジュード(闘技場) →P381	60	20000	—
ミラ(闘技場) →P381	60	20000	—
アルヴィン(闘技場) →P381	60	22000	—
エリーゼ(闘技場) →P381	60	16000	—
ローエン(闘技場) →P381	60	14000	—
レイア(闘技場) →P381	60	17000	—

称号攻略

本作では、称号の獲得がGRADEを得る唯一の手段。そのため、この称号攻略の解説を参考に、1周目から称号獲得を意識してプレイしていくといい。

全称号とトロフィー獲得を目指す

称号とトロフィーの獲得条件は下の表にまとめたとおり。称号をすべて獲得すれば、必然的にトロフィーも制覇となるが、プラチナトロフィーを得るだけなら、すべての称号を獲得する必要はない。ただし、最大GRADEである10000を目指すなら、全称号獲得を目標にしよう。条件で注意したいのが、「累積」と「最大」の違い。例えば「最大サブイベント達成数」とある場合は、その周回のみで条件を満たす必要があるため、より困難となる。

ほとんどの記録はレコードで見られる。条件達成まであとどれぐらい必要なのかを確認しつつ達成を目指そう。

称号リスト

No.	称号	GRADE	獲得条件
□ 1	モンスターライカー	10	レコードの累計敵発見数が50以上
□ 2	モンスターサーチャー	20	レコードの累計敵発見数が100以上
□ 3	モンスターバチェラー	30	レコードの累計敵発見数が150以上
□ 4	モンスターマスター	50	レコードの累計敵発見数が200以上
□ 5	モンスタードクター ★	100	レコードの累計敵発見数が275以上
□ 6	アイテマー	10	レコードの累計アイテム収集数が100以上
□ 7	アイテムオタク	20	レコードの累計アイテム収集数が200以上
□ 8	アイテムコレクター	30	レコードの累計アイテム収集数が300以上
□ 9	アイテムマニア	50	レコードの累計アイテム収集数が500以上
□ 10	アイテムクレイジー ★	100	レコードの累計アイテム収集数が700以上
□ 11	駆け出しサブイベンター	20	レコードの最大サブイベント達成数が10以上
□ 12	もっと駆け出しサブイベンター	40	レコードの最大サブイベント達成数が30以上
□ 13	ずいぶんサブイベンター	60	レコードの最大サブイベント達成数が50以上
□ 14	振り返ってみるとサブイベンター	80	レコードの最大サブイベント達成数が70以上
□ 15	誰よりもサブイベンター ★	300	レコードの最大サブイベント達成数が90以上
□ 16	ウィスパー	20	レコードの最大ロングチャット再生数が20以上
□ 17	トーカー	30	レコードの最大ロングチャット再生数が70以上
□ 18	スキッター	40	レコードの最大ロングチャット再生数が120以上
□ 19	ラウドナー	60	レコードの最大ロングチャット再生数が170以上
□ 20	ラジオ ★	300	レコードの最大ロングチャット再生数が220以上
□ 21	宝箱好き	10	レコードの最大宝箱発見数が50以上
□ 22	宝箱ちょー好き	20	レコードの最大宝箱発見数が100以上
□ 23	宝箱好きすぎ	30	レコードの最大宝箱発見数が150以上
□ 24	宝箱シンドローム	50	レコードの最大宝箱発見数が200以上
□ 25	開けずにいられない ★	100	レコードの最大宝箱発見数が300以上
□ 26	トレジャーマン	10	レコードの最大ランダムトレジャー発見数が100以上
□ 27	メガトレジャーマン	20	レコードの最大ランダムトレジャー発見数が200以上
□ 28	ギガトレジャーマン	30	レコードの最大ランダムトレジャー発見数が400以上
□ 29	テラトレジャーマン	50	レコードの最大ランダムトレジャー発見数が600以上
□ 30	ペタトレジャーマン ★	100	レコードの最大ランダムトレジャー発見数が800以上
□ 31	見習い海賊	10	レコードの最大アイフリードの秘宝発見数が10以上
□ 32	いっぱし海賊	20	レコードの最大アイフリードの秘宝発見数が20以上
□ 33	海賊船長	30	レコードの最大アイフリードの秘宝発見数が30以上

※★はトロフィーに対応している。トロフィーの種類は以下のとおり。
★……ブロンズ　★……シルバー　★……ゴールド

No.	称号	GRADE	獲得条件
34	憧れの海賊	50	レコードの最大アイフリードの秘宝発見数が40以上
35	海賊王 ★	100	レコードの最大アイフリードの秘宝発見数が50以上
36	漆黒のちょろ毛	10	カラハ・シャールの交換屋に渡した「漆黒の羽」の最大数が100以上
37	漆黒のうぶ毛	20	カラハ・シャールの交換屋に渡した「漆黒の羽」の最大数が200以上
38	漆黒の羽	30	カラハ・シャールの交換屋に渡した「漆黒の羽」の最大数が300以上
39	漆黒の片翼 ★	50	カラハ・シャールの交換屋に渡した「漆黒の羽」の最大数が459以上
40	漆黒の翼	300	カラハ・シャールの交換屋に渡した「漆黒の羽」の最大数が1000以上
41	道具屋の上客	10	道具屋のショップレベルがLv.20に到達
42	道具屋の顔馴染み	20	道具屋のショップレベルがLv.40に到達
43	道具屋の常連	30	道具屋のショップレベルがLv.60に到達
44	道具屋のお得意様	40	道具屋のショップレベルがLv.80に到達
45	道具屋VIP ★	50	道具屋のショップレベルがLv.100に到達
46	武器屋の上客	10	武器屋のショップレベルがLv.20に到達
47	武器屋の顔馴染み	20	武器屋のショップレベルがLv.40に到達
48	武器屋の常連	30	武器屋のショップレベルがLv.60に到達
49	武器屋のお得意様	40	武器屋のショップレベルがLv.80に到達
50	武器屋VIP ★	50	武器屋のショップレベルがLv.100に到達
51	防具屋の上客	10	防具屋のショップレベルがLv.20に到達
52	防具屋の顔馴染み	20	防具屋のショップレベルがLv.40に到達
53	防具屋の常連	30	防具屋のショップレベルがLv.60に到達
54	防具屋のお得意様	40	防具屋のショップレベルがLv.80に到達
55	防具屋VIP ★	50	防具屋のショップレベルがLv.100に到達
56	装飾品屋の上客	10	装飾品屋のショップレベルがLv.20に到達
57	装飾品屋の顔馴染み	20	装飾品屋のショップレベルがLv.40に到達
58	装飾品屋の常連	30	装飾品屋のショップレベルがLv.60に到達
59	装飾品屋のお得意様	40	装飾品屋のショップレベルがLv.80に到達
60	装飾品屋VIP ★	50	装飾品屋のショップレベルがLv.100に到達
61	料理屋の上客	10	料理屋のショップレベルがLv.20に到達
62	料理屋の顔馴染み	20	料理屋のショップレベルがLv.40に到達
63	料理屋の常連	30	料理屋のショップレベルがLv.60に到達
64	料理屋のお得意様	40	料理屋のショップレベルがLv.80に到達
65	料理屋VIP ★	50	料理屋のショップレベルがLv.100に到達
66	魔物討伐見習い	10	レコードの累計エンカウント数が100以上
67	魔物討伐隊員	20	レコードの累計エンカウント数が200以上
68	魔物討伐隊長	30	レコードの累計エンカウント数が400以上
69	魔物討伐騎士 ★	40	レコードの累計エンカウント数が800以上
70	魔物討伐英雄	50	レコードの累計エンカウント数が1600以上
71	レアモンスター遭遇者	10	レコードの累計特殊シンボル撃破数が10以上
72	レアモンスター討伐者	20	レコードの累計特殊シンボル撃破数が25以上
73	レアモンスター専門家	30	レコードの累計特殊シンボル撃破数が50以上
74	レアモンスター教授 ★	40	レコードの累計特殊シンボル撃破数が75以上
75	レアモンスター撃墜王	50	レコードの累計特殊シンボル撃破数が150以上
76	クォーター・コンボイスト	10	レコードの最大連続ヒット数が25以上
77	ハーフ・コンボイスト	20	レコードの最大連続ヒット数が50以上
78	グレート・コンボイスト ★	30	レコードの最大連続ヒット数が100以上
79	コンボアーティスト	40	レコードの最大連続ヒット数が150以上
80	コンボエンペラー	50	レコードの最大連続ヒット数が200以上
81	いやがらせ好き	10	レコードの累計弱点攻撃回数が50以上
82	悪質な攻撃	20	レコードの累計弱点攻撃回数が150以上
83	手段を選ばない	30	レコードの累計弱点攻撃回数が450以上
84	残忍なやつ ★	40	レコードの累計弱点攻撃回数が1350以上
85	暗黒寄りに魅入られし者	50	レコードの累計弱点攻撃回数が4050以上
86	共鳴術技士	10	レコードの累計共鳴術技使用回数が50以上
87	共鳴術技師範代	20	レコードの累計共鳴術技使用回数が150以上
88	共鳴術技師範	30	レコードの累計共鳴術技使用回数が450以上
89	共鳴術技総代 ★	40	レコードの累計共鳴術技使用回数が1350以上
90	共鳴術技宗家	50	レコードの累計共鳴術技使用回数が4050以上
91	チェインアクション	10	レコードの累計共鳴術技チェイン回数が150以上
92	チェインワンダラー ★	20	レコードの累計共鳴術技チェイン回数が450以上
93	チェインインフィニット	30	レコードの累計共鳴術技チェイン回数が1350以上
94	お願い上手	10	レコードの累計オートアイテム使用回数が50以上
95	すばらしき人任せ	20	レコードの累計オートアイテム使用回数が100以上

※★はトロフィーに対応している。トロフィーの種類は以下のとおり。
★……ブロンズ　★……シルバー　★……ゴールド

No.	称号		GRADE	獲得条件
96	マインドコントローラー		30	レコードの累計オートアイテム使用回数が200以上
97	メンタリスト	★	40	レコードの累計オートアイテム使用回数が400以上
98	安楽椅子探偵		50	レコードの累計オートアイテム使用回数が800以上
99	シェフ		10	レコードの累計料理効果発動回数が100以上
100	ナンダーシェフ		20	レコードの累計料理効果発動回数が200以上
101	ヘンダーシェフ		30	レコードの累計料理効果発動回数が400以上
102	スンゲーシェフ	★	40	レコードの累計料理効果発動回数が800以上
103	ワンダーシェフ		50	レコードの累計料理効果発動回数が1600以上
104	集中回避プレイヤー		10	レコードの累計キャラ特性使用回数でジュードの「集中回避」が50以上
105	集中回避マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でジュードの「集中回避」が150以上
106	集中回避ファイナリスト		90	レコードの累計キャラ特性使用回数でジュードの「集中回避」が450以上
107	精霊術プレイヤー		10	レコードの累計キャラ特性使用回数でミラの「魔技」が50以上
108	精霊術マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でミラの「魔技」が150以上
109	精霊術ファイナリスト		90	レコードの累計キャラ特性使用回数でミラの「魔技」が450以上
110	チャージプレイヤー		10	レコードの累計キャラ特性使用回数でアルヴィンの「チャージ」が50以上
111	チャージマスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でアルヴィンの「チャージ」が150以上
112	チャージファイナリスト		90	レコードの累計キャラ特性使用回数でアルヴィンの「チャージ」が450以上
113	ティポプレイヤー		10	レコードの累計キャラ特性使用回数でエリーゼの「スイッチングティポ」が50以上
114	ティポマスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でエリーゼの「スイッチングティポ」が150以上
115	ティポファイナリスト		90	レコードの累計キャラ特性使用回数でエリーゼの「スイッチングティポ」が450以上
116	調律プレイヤー		10	レコードの累計キャラ特性使用回数でローエンの「術後調律」が50以上
117	調律マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でローエンの「術後調律」が150以上
118	調律ファイナリスト		90	レコードの累計キャラ特性使用回数でローエンの「術後調律」が450以上
119	活伸棍術プレイヤー		10	レコードの累計キャラ特性使用回数でレイアの「活伸棍術」が50以上
120	活伸棍術マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でレイアの「活伸棍術」が150以上
121	活伸棍術ファイナリスト		90	レコードの累計キャラ特性使用回数でレイアの「活伸棍術」が450以上
122	レストア使い		10	レコードの累計サポートスキル使用回数でジュードの「レストア」が50以上
123	レストア上手	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でジュードの「レストア」が150以上
124	レストアマスター		90	レコードの累計サポートスキル使用回数でジュードの「レストア」が450以上
125	縛り屋		10	レコードの累計サポートスキル使用回数でミラの「バインド」が50以上
126	縛り上手	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でミラの「バインド」が150以上
127	バインドクイーン		90	レコードの累計サポートスキル使用回数でミラの「バインド」が450以上
128	崩し屋		10	レコードの累計サポートスキル使用回数でアルヴィンの「ブレイカー」が50以上
129	ブレイ家ー	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でアルヴィンの「ブレイカー」が150以上
130	破壊者		90	レコードの累計サポートスキル使用回数でアルヴィンの「ブレイカー」が450以上
131	吸い付き屋		10	レコードの累計サポートスキル使用回数でエリーゼの「ティポドレイン」が50以上
132	吸い付き魔	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でエリーゼの「ティポドレイン」が150以上
133	吸い付き名人		90	レコードの累計サポートスキル使用回数でエリーゼの「ティポドレイン」が450以上
134	守りの精霊術士		10	レコードの累計サポートスキル使用回数でローエンの「オートマジックガード」が50以上
135	鉄壁の精霊術士	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でローエンの「オートマジックガード」が150以上
136	無効化の精霊術士		90	レコードの累計サポートスキル使用回数でローエンの「オートマジックガード」が450以上
137	普通なぶんどり屋		10	レコードの累計サポートスキル使用回数でレイアの「アイテムスティール」が50以上
138	すげえぶんどり屋	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でレイアの「アイテムスティール」が150以上
139	最凶の手癖屋		90	レコードの累計サポートスキル使用回数でレイアの「アイテムスティール」が450以上
140	白帯拳法使い		10	ジュードの術・技、スキル獲得数が10以上
141	緑帯拳法使い		20	ジュードの術・技、スキル獲得数が30以上
142	紫帯拳法使い		30	ジュードの術・技、スキル獲得数が50以上
143	茶帯拳法使い		50	ジュードの術・技、スキル獲得数が70以上
144	黒帯拳法使い	★	200	ジュードの術・技、スキル獲得数が96以上
145	微精霊クラス		10	ミラの術・技、スキル獲得数が10以上
146	下位精霊クラス		20	ミラの術・技、スキル獲得数が30以上
147	上位精霊クラス		30	ミラの術・技、スキル獲得数が50以上
148	大精霊クラス		50	ミラの術・技、スキル獲得数が70以上
149	精霊の主	★	200	ミラの術・技、スキル獲得数が96以上
150	新米傭兵		10	アルヴィンの術・技、スキル獲得数が10以上
151	一般傭兵		20	アルヴィンの術・技、スキル獲得数が30以上
152	ベテラン傭兵		30	アルヴィンの術・技、スキル獲得数が50以上
153	大御所傭兵		50	アルヴィンの術・技、スキル獲得数が70以上
154	最強傭兵	★	200	アルヴィンの術・技、スキル獲得数が96以上
155	小学精霊術士		10	エリーゼの術・技、スキル獲得数が10以上
156	中学精霊術士		20	エリーゼの術・技、スキル獲得数が30以上
157	高等精霊術士		30	エリーゼの術・技、スキル獲得数が50以上

※★はトロフィーに対応している。トロフィーの種類は以下のとおり。
★……ブロンズ　★……シルバー　★……ゴールド

No.	称号	GRADE	獲得条件
158	大学精霊術士	50	エリーゼの術・技、スキル獲得数が70以上
159	プロ精霊術士 ★	200	エリーゼの術・技、スキル獲得数が96以上
160	切れ者	10	ローエンの術・技、スキル獲得数が10以上
161	戦術家	20	ローエンの術・技、スキル獲得数が30以上
162	戦術エキスパート	30	ローエンの術・技、スキル獲得数が50以上
163	名軍師	50	ローエンの術・技、スキル獲得数が70以上
164	天才軍師 ★	200	ローエンの術・技、スキル獲得数が96以上
165	流派の家系	10	レイアの術・技、スキル獲得数が10以上
166	流派継承候補	20	レイアの術・技、スキル獲得数が30以上
167	流派師範	30	レイアの術・技、スキル獲得数が50以上
168	流派継承者	50	レイアの術・技、スキル獲得数が70以上
169	流派伝承者 ★	200	レイアの術・技、スキル獲得数が96以上
170	ジュード♥ミラ	10	レコードの累計共鳴時間でジュード&ミラが30分以上
171	ジュード♥アルヴィン	10	レコードの累計共鳴時間でジュード&アルヴィンが30分以上
172	ジュード♥エリーゼ	10	レコードの累計共鳴時間でジュード&エリーゼが30分以上
173	ジュード♥ローエン	10	レコードの累計共鳴時間でジュード&ローエンが30分以上
174	ジュード♥レイア	10	レコードの累計共鳴時間でジュード&レイアが30分以上
175	ミラ♥アルヴィン	10	レコードの累計共鳴時間でミラ&アルヴィンが30分以上
176	ミラ♥エリーゼ	10	レコードの累計共鳴時間でミラ&エリーゼが30分以上
177	ミラ♥ローエン	10	レコードの累計共鳴時間でミラ&ローエンが30分以上
178	ミラ♥レイア	10	レコードの累計共鳴時間でミラ&レイアが30分以上
179	アルヴィン♥エリーゼ	10	レコードの累計共鳴時間でアルヴィン&エリーゼが30分以上
180	アルヴィン♥ローエン	10	レコードの累計共鳴時間でアルヴィン&ローエンが30分以上
181	アルヴィン♥レイア	10	レコードの累計共鳴時間でアルヴィン&レイアが30分以上
182	エリーゼ♥ローエン	10	レコードの累計共鳴時間でエリーゼ&ローエンが30分以上
183	エリーゼ♥レイア	10	レコードの累計共鳴時間でエリーゼ&レイアが30分以上
184	ローエン♥レイア	10	レコードの累計共鳴時間でローエン&レイアが30分以上
185	リーゼ・マクシアを知る者 ★	50	本編第1部を終了
186	リーゼ・マクシアを行く者 ★	50	本編第2部を終了
187	リーゼ・マクシアの秘に触れし者 ★	50	本編第3部を終了
188	揺るぎなき信念で挑む者 ★	500	本編第4部(ジュード編)を終了
189	揺るぎなき信念を貫く者 ★	500	本編第4部(ミラ編)を終了
190	研究所の侵入者	10	ラフォート研究所にて、赤い服の少女を撃破 (→P129)
191	食物連鎖の頂点	10	キジル海瀑にて、グレーターデモッシュを撃破 (→P141)
192	逃走する闘争者	10	サマンガン樹界にて、ジャオ(1)を撃破 (→P157)
193	王の計画を阻止する者	10	バーミア峡谷にて、名も無き変異体を撃破 (→P164)
194	最強の鉱員	10	フェルガナ鉱山にて、ハンマーズアーム(2)を撃破 (→P181)
195	街道を征く者	10	ラコルム街道にて、ブルータルを撃破 (→P190)
196	王に楯突く者	10	カン・バルクにて、ウィンガル(1)とプレザ(1)を撃破 (→P209)
197	大空の覇者	10	カラハ・シャールにて、プテラブロンクを撃破 (→P210)
198	復讐者	10	イル・ファンにて、アグリア(1)を撃破 (→P217)
199	下克上する者	10	オルダ宮にて、ナハティガルを撃破 (→P221)
200	四象刃のライバル	10	ファイザバード沼野にて、ウィンガル(2)、ジャオ(2)、プレザ(2)を撃破 (→P227)
201	凍窟を制する者	10	ククル凍窟にて、アクアドラゴン1とアクアドラゴン2を撃破 (→P232)
202	灼洞を制する者	10	ノール灼洞にて、ファイアティグルを撃破 (→P233)
203	アルクノア討伐者	10	旅船ジルニトラにて、ジランドとセルシウスを撃破 (→P247)
204	槍の防人	10	イル・ファン沖の船上にて、ミュゼ(1)を撃破(ジュード編のみ) (→P260)
205	巫子撃破者	10	ミラの社にて、イバル(2)を撃破(ジュード編のみ) (→P266)
206	四象刃撃破者	10	ニ・アケリア霊山にて、アグリア(2)とプレザ(3)を撃破(ジュード編のみ) (→P267)
207	四大の守護者	10	ミラの社(精霊界)にて、ミュゼ(2)を撃破(ミラ編のみ) (→P261)
208	神を屠る者	10	世精ノ途(1)にて、マクスウェルを撃破 (→P270)
209	暴走ストッパー	10	ヘリオボーグ基地にて、ヴォルトを撃破 (→P275)
210	最後のロンダウ族長撃破	10	世精ノ途(2)にて、ウィンガル(3)を撃破 (→P289)
211	覇王を退けし者	10	世精ノ途(2)にて、ガイアス(2)を撃破(ジュード編のみ) (→P289)
212	大精霊を退けし者	10	世精ノ途(2)にて、ミュゼ(3)を撃破(ミラ編のみ) (→P289)
213	未来を掴む者	30	世精ノ果テにて、ガイアス(3)、ミュゼ(4)を撃破 (→P290)
214	邪を払う者	50	トルバラン街道にて、ヴェウィンドアイを撃破 (→P354)
215	悪を滅する者	50	ルサル街道にて、ガンダラ要塞防衛ゴーレム1とガンダラ要塞防衛ゴーレム2を撃破 (→P354)
216	要塞攻略者	50	ガンダラ要塞にて、ゴーレムを撃破 (→P326)
217	闇を打ち払う者	100	ザイラの森の教会にて、封じられし者の眷属・紅と封じられし者の眷属・青を撃破 (→P320)
218	地上最強 ★	200	マグナ・ゼロにて、黄金魔剣士を撃破 (→P328)
219	魔爪拳士	50	バーミア峡谷にて、魔装獣のフォルザームを撃破 (→P300)

※★はトロフィーに対応している。トロフィーの種類は以下のとおり。
★……ブロンズ ★……シルバー ★……ゴールド

No.	称号	GRADE	獲得条件
□ 220	魔刀剣士	50	タタール冥穴にて、魔装獣のドランソードを撃破　(→P300)
□ 221	魔剣士	50	ザイラの森にて、魔装獣のシュヴァイスを撃破　(→P300)
□ 222	魔杖術士	50	ソグド湿道にて、魔装獣のガットレガを撃破　(→P300)
□ 223	魔刃奏者	50	ヘリオボーグ基地にて、魔装獣のメランブロンを撃破　(→P300)
□ 224	魔棍術士	50	バイカール廃坑にて、魔装獣のローパードを撃破　(→P300)

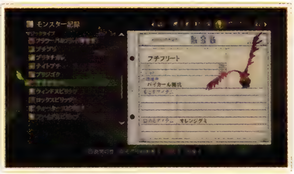
トロフィーリスト

トロフィー		GRADE	獲得条件
□ モンスタードクター	★	100	レコードの累計敵発見数が275以上
□ アイテムクレイジー	★	100	レコードの累計アイテム収集数が700以上
□ ラジオ	★	300	レコードの最大ロングチャット再生数が220以上
□ 開けずにいられない	★	100	レコードの最大宝箱発見数が300以上
□ ペタトレジャーマン	★	100	レコードの最大ランダムトレジャー発見数が800以上
□ 海賊王	★	100	レコードの最大アイフリードの秘宝発見数が50以上
□ 漆黒の片翼	★	50	カラハ・シャールの交換屋に渡した「漆黒の羽」の最大数が459以上
□ 道具屋VIP	★	50	道具屋のショップレベルがLv.100に到達
□ 武器屋VIP	★	50	武器屋のショップレベルがLv.100に到達
□ 防具屋VIP	★	50	防具屋のショップレベルがLv.100に到達
□ 装飾品屋VIP	★	50	装飾品屋のショップレベルがLv.100に到達
□ 料理屋VIP	★	50	料理屋のショップレベルがLv.100に到達
□ 魔物討伐騎士	★	40	レコードの累計エンカウント数が800以上
□ レアモンスター教授	★	40	レコードの累計特殊シンボル撃破数が75以上
□ グレート・コンボイスト	★	30	レコードの最大連続ヒット数が100以上
□ 残忍なやつ	★	40	レコードの累計弱点攻撃回数が1350以上
□ 共鳴術技総代	★	40	レコードの累計共鳴術技使用回数が1350以上
□ チェインワンダラー	★	20	レコードの累計共鳴術技チェイン回数が450以上
□ メンタリスト	★	40	レコードの累計オートアイテム使用回数が400以上
□ スンゲーシェフ	★	40	レコードの累計料理効果発動回数が800以上
□ 集中回避マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でジュードの「集中回避」が150以上
□ 精霊術マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でミラの「魔技」が150以上
□ チャージマスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でアルヴィンの「チャージ」が150以上
□ ティポマスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でエリーゼの「スイッチングティポ」が150以上
□ 調律マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でローエンの「術後調律」が150以上
□ 活伸棍術マスター	★	30	レコードの累計キャラ特性使用回数でレイアの「活伸棍術」が150以上
□ レストア上手	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でジュードの「レストア」が150以上
□ 縛り上手	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でミラの「バインド」が150以上
□ ブレイ家ー	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でアルヴィンの「ブレイカー」が150以上
□ 吸い付き魔	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でエリーゼの「ティポドレイン」が150以上
□ 鉄壁の精霊術士	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でローエンの「オートマジックガード」が150以上
□ すげえぶんどり屋	★	30	レコードの累計サポートスキル使用回数でレイアの「アイテムスティール」が150以上
□ 誰よりもサブイベンター	★	300	レコードの最大サブイベント達成数が90以上
□ 黒帯拳法使い	★	200	ジュードの術・技、スキル獲得数が96以上
□ 精霊の主	★	200	ミラの術・技、スキル獲得数が96以上
□ 最強傭兵	★	200	アルヴィンの術・技、スキル獲得数が96以上
□ プロ精霊術士	★	200	エリーゼの術・技、スキル獲得数が96以上
□ 天才軍師	★	200	ローエンの術・技、スキル獲得数が96以上
□ 流派伝承者	★	200	レイアの術・技、スキル獲得数が96以上
□ リーゼ・マクシアを知る者	★	50	本編第1部を終了
□ リーゼ・マクシアを行く者	★	50	本編第2部を終了
□ リーゼ・マクシアの秘に触れし者	★	50	本編第3部を終了
□ 揺るぎなき信念で挑む者	★	500	本編第4部(ジュード編)を終了
□ 揺るぎなき信念を貫く者	★	500	本編第4部(ミラ編)を終了
□ 地上最強	★	200	マグナ・ゼロにて、黄金魔剣士を撃破　(→P328)
□ エクシリアマスター	☆	−	「エクシリアマスター」以外のトロフィーをすべて獲得する

※★はトロフィーに対応している。トロフィーの種類は以下のとおり。
★……ブロンズ　★……シルバー　★……ゴールド

No.1～5 最終目標：累計敵発見数が275種以上

全部で307種類が登場する敵のうち、275種以上を「モンスター記録」に登録すればいい。1周目でも達成可能だが、ラフォート研究所やヘリオボーグ基地、旅船ジルニトラなど、物語を進めると入れなくなるマップや敵が出現しなくなるマップの敵の登録を逃すと、1周目での達成が難しくなる。1周目での達成を目指すなら、精霊界の敵と戦えるミラ編のほうが簡単だ。ジュード編の場合は、世精ノ途(1)に出現する敵も忘れずに登録すること。また、魔装獣のローパードが召喚する4種類のプチ系の敵も見落としやしので要注意。また、S021『漆黒の羽』やS089『ガリィ狩り狩り』といった専用の敵と戦えるサブイベントも忘れずに。専用の敵が多数出現する闘技場も必須だ。


本書のモンスターデータと照らし合わせて未登録の敵を確認しよう。

エンカウントするだけで登録はされるので、逃走しても条件は満たせる。

No.6～10 最終目標：累計アイテム収集数が700個以上

「アイテム記録」に登録されるアイテムは全743種。このうち700種以上を登録すれば達成。1周目でも達成可能だが、サブイベントやEXダンジョンを進めなければならないうえ、ガルドも大量に必要となる。ひとまずゲームをクリアしたあと、396ページからのアイテムデータと「アイテム記録」を照らし合わせて、未登録のものを入手するほうが効率がいいだろう。また、すでに入手できなくなっているアイテムは2周目のプレイで登録を狙う必要がある。ショップビルドやアイフリードの秘宝、闘技場の報酬も欠かせないので、ほかの称号獲得と同時に進めていこう。なおDLCでしか入手できないアイテムは「アイテム記録」に登録されないため、購入しなくてもコンプリートは可能だ。

購入しないと入手できない品も多い。装飾品を利用してガルドを稼ごう。

宝箱、サブイベント、闘技場、マグナ・ゼロをこなせばほとんどは揃う。

No.11～15 最終目標：最大サブイベント達成数が90種以上

90個以上のサブイベントをひとつの周回内でクリアすればOK。サブイベントは全部で102個あるが、ジュード編は99個、ミラ編は97個なので、期間限定のサブイベントの発生に失敗すると達成不可能。とくにS014『暗躍する影たち』やS037『姉と妹と』、S047『ア・ジュール、その歴史』のような、期間限定のうえ段階的に展開するサブイベントは失敗しやすく細心の注意が必要だ。シナリオ攻略ページのチャートを見て、発生時期を迎えたサブイベントはすぐに見ておくといい。

ミラ編の場合、サブイベントを8個失敗した時点で達成不可能になる。

No.16～20 最終目標：最大ロングチャット再生数が220種以上

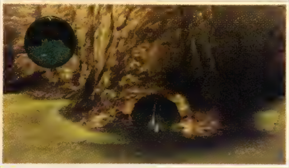
全部で241種あるロングチャットのうち、220種以上をひとつの周回内で再生することが条件。チャットリストは2周目以降に引き継がれるので、220種以上登録したあとに、チャットリストから再生することでも条件を満たせる。再生を開始したらスキップしても問題ない。ロングチャットも期間限定のものや、特殊な条件を満たすと発生するものがあるので、440ページから掲載しているロングチャットデータで未登録のものを確認して埋めてほしい。なお、グレードショップで「チャット全解放」を購入して再生することでもトロフィーと称号を獲得することは可能だ。

街に1分以上滞在したり、特定の料理を食べることで発生する場合も。

チャットリストから一気に再生して、条件を満たしても構わない。

No.21～25 最終目標：最大宝箱発見数が300個以上

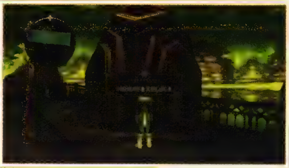
ひとつの周回内で、300ヵ所以上の宝箱から中身を入手することが条件。宝箱だけでなく棚やタンスなど調べるとアイテムを入手できる場所も対象となる。中身を持ちきれずにアイテムを戻すとカウントされないので、捨ててでも宝箱を空けること。ロケーションマップに宝箱のアイコンが登録されればOKだ。宝箱は500個近くあるが、二度と行けない場所の宝箱はなるべく回収しておきたい。



穴の中にある宝箱は忘れがち。本書の詳細マップでチェックしよう。

No.26～30 最終目標：最大ランダムトレジャー発見数が800個以上

ひとつの周回内で、ロケーションマップに登録した探索袋と探索ポイントのアイコンを800個以上にすることが条件。合計1000個以上あるが、数が多いので初めて訪れた場所は、なるべくランダムトレジャーを回収して物語を進めたい。二度と行けない場所はなおさらだ。また、探索袋と探索ポイントは必ず出現するわけではないので、ない場合は別のマップに移動してから再訪しよう。



イル・ファンやシャン・ドゥなどの街中にある探索ポイントも忘れずに。

No.31～35 最終目標：最大アイフリードの秘宝発見数が50個以上

全部で61個あるアイフリードの秘宝のうち50個以上を、ひとつの周回内で入手すればいい。二度と行けなくなる場所にアイフリードの秘宝が隠されていることはないので、場所さえわかれば条件を満たすのは簡単。右ページのリストと詳細マップで未入手のアイフリードの秘宝を回収しよう。なおハ・ミルの秘宝はイベントで必ず入手する。

2周目以降でビジュアルアイテムを持ち越すなら取らずに捨てよう。

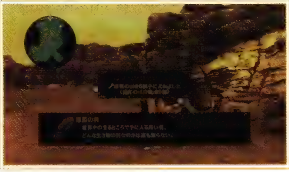
アイフリードの秘宝一覧

No.	場所	ページ	入手アイテム	カテゴリ
□ 1	ハ・ミル 東部 ※1	P139	謎の宝珠	貴重品
□ 2	ガリー間道 東部	P143	絆創膏	アタッチメント
□ 3	ガリー間道 西部	P142	2000ガルド	–
□ 4	キジル海瀑 中央	P145	子ドラゴン	アタッチメント
□ 5	キジル海瀑 西岸	P144	プロテクトマーク	装飾品
□ 6	ニ・アケリア参道 北東部	P151	フレームレスメガネ	アタッチメント
□ 7	ニ・アケリア参道 南西部	P150	謎の宝珠	貴重品
□ 8	ソグド湿道 南東部	P207	いぬフェイス(黒)	アタッチメント
□ 9	ソグド湿道 北部	P206	10000ガルド	–
□ 10	サマンガン街道 北東部	P155	いぬみみ(黒)	アタッチメント
□ 11	サマンガン街道 北方	P155	謎の宝珠	貴重品
□ 12	サマンガン樹界 北部	P158	うさみみ(黒)	アタッチメント
□ 13	サマンガン樹界 南西部	P158	エリクシール×2	道具
□ 14	クラマ間道	P163	いぬしっぽ(黒)	アタッチメント
□ 15	クラマ間道	P163	4000ガルド	–
□ 16	バーミア峡谷 南部	P167	鉢金	アタッチメント
□ 17	バーミア峡谷 北西部	P166	エリクシール×2	道具
□ 18	タラス街道 東部	P171	笑いメガネ	アタッチメント
□ 19	タラス街道 南西	P170	謎の宝珠	貴重品
□ 20	ガンダラ要塞 西門	P172	オメガエリクシール	道具
□ 21	ガンダラ要塞 中央大通路	P172	4000ガルド	–
□ 22	ボルテア森道 南西部	P182	ハーフフレームメガネ	アタッチメント
□ 23	ボルテア森道 北東	P183	謎の宝珠	貴重品
□ 24	フェルガナ鉱山 天然地下道	P185	リュックサック	アタッチメント
□ 25	フェルガナ鉱山 第4鉱区	P184	5000ガルド	–
□ 26	ラコルム街道 南西部	P192	サングラス (カラーフレーム)	アタッチメント
□ 27	ラコルム街道 中央部	P192	異能の書「精神参加」	貴重品
□ 28	王の狩り場 南西部	P202	殿様ちょんまげ	アタッチメント
□ 29	王の狩り場 中央部	P203	謎の宝珠	貴重品
□ 30	リーベリー岩孔	P204	付け鼻メガネ	アタッチメント
□ 31	リーベリー岩孔 第01区画	P205	異能の書「治療経験」	貴重品
□ 32	モン高原 中央部	P212	もみあげ	アタッチメント
□ 33	モン高原 北方	P213	異能の書「経験稀増」	貴重品
□ 34	バルナウル街道 南西	P218	悪魔の羽	アタッチメント
□ 35	バルナウル街道 北西部	P218	異能の書「天空武士」	貴重品
□ 36	オルダ宮 エントランスホール	P222	三角帽子	アタッチメント
□ 37	オルダ宮 奥殿	P223	異能の書「絶対防御」	貴重品
□ 38	アルカンド湿原 中央部	P228	謎の宝珠	貴重品
□ 39	アルカンド湿原 北西部	P228	悪魔の尻尾	アタッチメント
□ 40	トウライ冷原 南部	P234	眼帯(鍔)	アタッチメント
□ 41	トウライ冷原 北部	P234	オメガエリクシール	道具
□ 42	ククル凍窟 中央部	P236	頬紅	アタッチメント
□ 43	ククル凍窟 北部	P237	10000ガルド	–
□ 44	セイライ冷原 南部	P235	眼帯(ハート)	アタッチメント
□ 45	セイライ冷原 北部	P235	オメガエリクシール	道具
□ 46	ノール灼洞 南部	P239	異能の書「精神防壁」	貴重品
□ 47	ノール灼洞 中央部	P238	10000ガルド	–
□ 48	ザイラの森	P242	フルフレームメガネ	アタッチメント
□ 49	ザイラの森	P242	セフィラ	装飾品
□ 50	ニ・アケリア霊山 登山口	P268	天使の羽	アタッチメント
□ 51	ニ・アケリア霊山 中腹	P268	ダークシール	装飾品
□ 52	トルバラン街道 南部	P277	片眼鏡	アタッチメント
□ 53	トルバラン街道 北部	P276	ハンターズモノクル	装飾品
□ 54	ヘリオボーグ基地 第4区画	P278	ハロルドのお面	アタッチメント
□ 55	ヘリオボーグ基地 兵装研究棟10F 通路	P279	異能の書「極限維持」	貴重品
□ 56	ルサル街道 中央部	P281	首輪	アタッチメント
□ 57	ルサル街道 北部	P282	レアブーツ	装飾品
□ 58	バイカール廃坑 南部	P194	怒りメガネ	アタッチメント
□ 59	バイカール廃坑 北部	P194	異能の書「独攻蚊刺」	貴重品
□ 60	タタール冥穴 B1F	P284	変身ベルト	アタッチメント
□ 61	タタール冥穴 B3F	P285	謎の宝珠	貴重品

※1 M07 ❷のイベントで必ず入手する

No.36～40 最終目標：渡した「漆黒の羽」の累積数が1000枚以上

カラハ・シャールの東部市場にいる漆黒の羽 交換所の男に話しかけた時点で、所持している「漆黒の羽」を自動的に渡すことになるが、この男に渡した累計数が1000枚以上になれば条件達成となる。なお称号「漆黒の片翼」の獲得条件である累積459枚と異なり、S021『漆黒の羽』の最終イベントを発生させるには、ひとつの周回内で「漆黒の羽」を459枚以上見つける必要があるので注意すること。「漆黒の羽」の出現率はどのマップも大差ないが、ラコルム街道 中央部やバイカール廃坑 北部は比較的入手数が多い。ラコルム街道と海停を往復して「漆黒の羽」を集めるといいだろう。



「漆黒の羽」を集めつつ、料理回数やエンカウント数も稼ぐと効率がいい。

漆黒の羽を一定数渡すともらえる報酬も累積ではなく、周回内での数だ。

No.41～65 最終目標：すべてのショップレベルがLv.100

各ショップをLv.100にした時点で最終称号がもらえる。5つのショップをすべてLv.100まで上げよう。ガルドか素材を大量に投入することになるが、ボーナス倍率が3倍の素材を投入するのがもっとも効率がいい。タタール冥穴やマグナ・ゼロといった高ポイントの素材が手に入る場所で、ランダムトレジャーや敵からのドロップと盗みで集めよう。439ページのコラムも参考にしてほしい。

宝箱から入手できるアイテムも高ポイント。倍率3倍になるのを待とう。

No.66～70 最終目標：累計エンカウント数が1600回以上

累積で1600回以上敵とエンカウントすればいい。エンカウントするだけでいいので、エリーゼのスキル「チキンラン」をセットしてすぐに逃走してもいいのだが、料理を食べつつ弱い敵を短時間で倒して、累積料理効果発動回数1600回（→P352）の条件達成と同時に進めるのが得策だ。

弱い敵なら数秒で勝利できる。戦闘ランクをイージーに下げるのも手。

No.71～75 最終目標：特殊シンボル撃破数が150回以上

特殊シンボルは、敵の頭上に黄色い「!」マークがつくストロングシンボルと、各種バキュラのレアシンボルが該当する。これの累計撃破数が150回以上になれば達成だ。ストロングシンボルは5～10%、レアシンボルは5%と出現確率が低いため、見かけたら必ず倒したい。右の表を参考に、各種バキュラの出現する場所でエリア切り替えをくり返すといいだろう。バキュラは走って近づくと逃げるので、歩いて接触すること。

バキュラの出現場所

バキュラの種類	出現場所
バキュラ	サマンガン樹界、クラマ間道、バーミア峡谷（北西部を除く）、タラス街道、ガンダラ要塞、ボルテア森道、バイカール廃坑（南部を除く）、フェルガナ鉱山
ブロンズバキュラ	ラコルム街道、王の狩り場、リーベリー岩孔、モン高原、バルナウル街道、オルダ宮、アルカンド湿原、トウライ冷原、ククル凍窟、セイライ冷原、ノール灼洞
シルバーバキュラ	旅船ジルニトラ、ニ・アケリア霊山、キジル海瀑（精霊界）、ガリー間道（精霊界）、イラート間道（精霊界）、ソグド湿道（精霊界）、ニ・アケリア参道（精霊界）、ニ・アケリア霊山（精霊界）、トルバラン街道（中央部を除く）、ヘリオボーグ基地、ルサル街道（北部を除く）
ゴールドバキュラ	タタール冥穴、世精ノ途（2）

No.76～80 最終目標：最大連続ヒット数が200ヒット以上

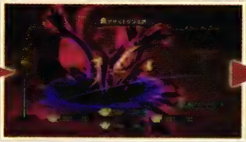
最大連続ヒット数に挑戦する場合は、敵を倒してしまわないよう、「1ダメージ」のスキルをセットしたい。このスキルはバイカール廃坑にあるアイフリードの秘宝から「異能の書「独攻蚊刺」」を入手すれば習得できる。200ヒットを達成するためのコンボパターンは自由だが、ここでは例をふたつ紹介する。まず、敵を1体だけ残したら「1ダメージ」をセットしたミラ、レイア、ローエン、エリーゼに交代。レイアは術・技をすべて使用不可に設定しておく。ミラを操作してレイアとリンクしたら、「アサルトダンス」で攻撃を開始し、ショートカットでローエンに「タイダルウェイブ」、エリーゼに「ネガティブゲイト」を使わせる。このパターンをくり返そう。もうひとつは、ミラで通常攻撃→「ネガティブホルダー」をくり返すパターンだ。

TPが少なくなったら、仲間にアイテムを使わせて回復しよう。

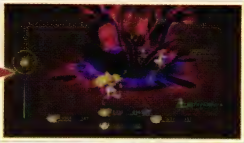
装飾品の「リスキーリング」を装備すると、消費TPを1にできる。

コンボ例①：ミラ、レイア、ローエン、エリーゼのパターン

ミラとレイアが敵を挟むように攻撃してローエンかエリーゼが詠唱を開始。



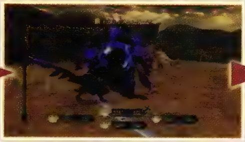
ローエンかエリーゼが術を唱えているあいだもミラとレイアはひたすら攻撃。



術で敵の位置がズレる場合があるので、攻撃を当てながら位置を修正しよう。

コンボ例②：ミラひとりのパターン

ミラで通常攻撃を5～6回当てる。ループ(→P49)を切らさないよう注意。

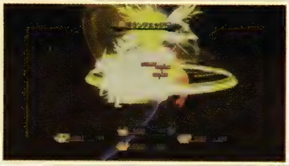


通常攻撃が終わったら「ネガティブホルダー」を使い、ここでACを回復させる。

「ネガティブホルダー」が4ヒットした瞬間に、また通常攻撃からくり返そう。

No.81～85 最終目標：累計弱点攻撃回数が4050回以上

敵の弱点となる属性攻撃を、自分が操作して累計4050回以上実行すれば達成。弱点攻撃が成功すると「WEAK」の表示が出るが、複数ヒットして何回も「WEAK」の表示が出ても、弱点攻撃回数としてカウントされるのは、ひとつの術・技につき1だけであることに注意しよう。属性を持つ武器を装備して、通常攻撃をくり返すといい。



ワイルドボアは、HPが多く、光属性が弱点。標的としてオススメ。

No.86～90 最終目標：累計共鳴術技使用回数が4050回以上

共鳴術技を累積で4050回以上使えば達成となる。下記の「累計共鳴術技チェイン回数1350回以上」と同時に進めよう。グレードショップで「共鳴術技ゲージ上昇率2倍」を買い、装飾品の「リンクアップ」や「リンクロング」を装備するといい。また、オーバーリミッツ中は、発生時間の短い共鳴術技を連発して、使用回数を稼ごう。

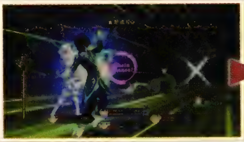
ジュードとミラは共鳴術技の数が豊富で技が出しやすいのでオススメ。

No.91～93 最終目標：累計共鳴術技チェイン回数が1350回以上

チェイン回数をひたすら稼ぐ。例えばジュード＆ミラなら、ジュードの術・技設定を「魔神拳」、「三散華」、「掌底破」、「連牙弾」にして、オーバーリミッツ中に順に技を出す。すると「絶風刃」→「玄武散」→「雷閃拳」→「滅爪乱牙」と3回の共鳴術技チェイン回数が稼げる。

「滅爪乱牙」のあとに違う仲間とリンクすれば、さらにチェイン可能だ。

上記の共鳴術技チェインの例



オーバーリミッツ状態になったら「魔神拳」を使い、共鳴術技「絶風刃」を出す。

「Chain Chance!」の表示が出たら「三散華」を使う。ボタン連打でも可。

共鳴術技「玄武散」のあと「掌底破」を使い、共鳴術技「雷閃拳」にチェイン。

No.94～98 最終目標：累計オートアイテム使用回数が800回以上

オートアイテムの使用回数を稼ぐ場合は、作戦でオートアイテムの使用条件や制限をゆるく設定しておくことが大切。「アップルグミ」なら使用条件を「HP70%以下」、「オレンジグミ」なら「TP70%以下」にし、使用制限はどちらも「残り0個になるまで」にして、HPとTPを消耗しよう。

安い「アップルグミ」と「オレンジグミ」なら積極的に使っていける。

No.99～103 最終目標：累計料理効果発動回数が1600回以上

料理効果が発動するのは戦闘勝利時なので、少なくとも1600回以上戦う必要があり根気が必要。短時間で回数を稼ぐなら、戦闘ランクをイージーにして弱い敵を倒しまくるのがいい。料理自体は安くて効果時間が長い「ミートソース・特」や「ポテトサラダ・特」、「焼きそば・特」がオススメだ。

料理屋のショップレベルを上げて価格を下げ、つねに料理を食べよう。

No.104～121 最終目標：累計キャラ特性使用回数が各450回以上

自分で操作して特性を各450回以上使えば達成。ミラ、アルヴィン、ローエン、エリーゼは、ボタン連打や押しっぱなしで使用回数を稼げる。レイアもフラッシュガードを利用するならボタン連打で活伸棍術を発動可能。ジュードはスキル「コンセントレーション3」をセットしてフロントステップで集中回避を出せるようにするといい。

集中回避はリーベリー岩孔でパワーソル・アルクノアを相手に狙おう。

各キャラクターの特性発動方法

戦闘操作キャラクター	キャラ特性	発動方法
ジュード	集中回避	敵の攻撃を←＋●ボタンのバックステップでかわす
ミラ	魔技	⊗ボタンを短く押して魔技を発動する
アルヴィン	チャージ	技の使用後、⊗ボタンを押しっぱなしにしてチャージを行なう
エリーゼ	スイッチングティポ	スキル「クローストゥギャザー」を外して、L3ボタンを押しっぱなしにする
ローエン	術後調律	術を使用後に特定のボタン（「ファイアボール」や「ロックライ」なら⊗ボタン）を押す
レイア	活伸棍術	敵の攻撃を←＋●ボタンのバックステップでかわす、もしくはスキル「スティックプラス2」と「フラッシュガード」を装備した状態で、フラッシュガード（タイミングよく敵の攻撃をガード）を成功させる

No.122～139 最終目標：累計サポートスキル使用回数が各450回以上

パートナーがサポートを使う状況を作り出すことが大切。発動させる方法と、発動確率が上昇する敵の戦闘タイプを下にまとめているので参考にしてほしい。ミラのバインドは、エリーゼの「ピコハン」で気絶を狙うといい。アルヴィンのブレイカーはジュードでフロントステップを使う。レイアのアイテムスティールは、ジュードの「転泡」などで敵をひたすらダウンさせよう。

敵から盗めるのは1回だけなので、アイテムスティールは時間がかかる。

各キャラクターのサポート発動方法

パートナー	サポートスキル	発動方法	発動させやすい敵
ジュード	レストア	戦闘操作キャラクターをダウンさせる	パワータイプ
ミラ	バインド	ミラと敵を挟み込む。また、敵を気絶させると必ず発動	スピードタイプ
アルヴィン	ブレイカー	敵をガードさせる	ガードタイプ ※
エリーゼ	ティポドレイン	戦闘操作キャラクターのTPを減らす。敵を浮かすと発動しやすい	テクニックタイプ
ローエン	オートマジックガード	敵に術で攻撃させる	マジックタイプ ※
レイア	アイテムスティール	敵をダウンさせる	―

※発動確率自体が上昇するわけではないが、ガードや術攻撃といった行動を多用するため結果的に発動させやすい

No.140～169 最終目標：術・技、スキル獲得数が全員96種

どのキャラクターもレベル99まで上げてリリアルオーブを最大まで成長させれば、ちょうど術・技とスキルの獲得数が96種になる。全員をレベル99にすればいいだけなので、難しくはない。獲得経験値が2倍になる「チキン南蛮巻き」を食べて、マグナ・ゼロで戦い、レベル99を目指そう。

獲得経験値を増やす装飾品やグレートショップの経験値倍増を使おう。

No.170〜184 最終目標：各組み合わせの累計共鳴時間がすべて30分以上

自分が操作して、パートナーとリンクした累積時間を全組み合わせで30分以上にすればいい。オートの仲間同士でリンクしていても、時間はカウントされないので注意。スキル「1ダメージ」をセットするか、攻撃しない作戦設定にして、弱い敵との戦闘で放置して共鳴時間を稼ぐのも手だ。

累計共鳴時間を確認し、30分に満たない組み合わせを使おう。

No.185〜224 最終目標：特定のボスをすべて撃破

戦闘タイプがボスに属する敵のうち、闘技場に出現するものと各種バキュラ以外をすべて倒せば達成。終盤のボスがジュード編とミラ編で異なるため、少なくともゲームを2回クリアする必要がある。ジュード編とミラ編の両方でゲームをクリアしたら、残るのはサブイベントで戦うボスのみ。魔装獣の6体については、300、325、326ページ、ガンダラ要塞防衛ゴーレム1と2は327ページを参照してほしい。ヴェウィンドアイとグラッディクローの出現場所は右に、攻略法は下に掲載した。あとは封じられし者の眷属・紅／蒼（→P320）と黄金魔剣士（→P329）を倒せばいい。

ヴェウィンドアイの出現場所

グラッディクローの出現場所

BOSS ヴェウィンドアイ

石化対策として「ストーンチェック」を装備して挑む。ヴェウィンドアイは両手のカマと尻尾で攻撃をしてくるので、ジュードにスキル「ステップアーマー」をセットし、バックステップで攻撃を回避しながら戦うといい。

ジュードとアルヴィンをオトリにし、ローエンやエリーゼが術で攻めよう。

オススメ共鳴術技

掌底破	＋ワイドショット	＝拒甲掌破
転泡	＋タイドバレット	＝転留追刃穿

ボスデータ

ヴェウィンドアイ →P387
Lv 62 / HP 70000
属性タイプ 耐性：— 弱点：—
●落とすアイテム：謎の宝珠
●盗めるアイテム：ストロングトリート

BOSS グラッディクロー

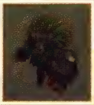
「ワイルドボイス」でこちらを気絶させてから攻撃してくるので「ピヨノン」を装備して挑もう。 敵は一撃が強力だが、魔防が低い。ジュードとアルヴィンをオトリにして戦い、仲間の術を使って攻めよう。

術を詠唱する仲間が攻撃されないよう、ダウンさせる技を使っていきたい。

オススメ共鳴術技

烈波掌	＋ティポプレッシャー	＝ジャイアントティポドロップ
獅子戦吼	＋エアプレッシャー	＝獅吼爆砕陣

ボスデータ



グラッディクロー →P388
Lv 63 / HP 77000
属性タイプ 耐性：— 弱点：—
●落とすアイテム：謎の宝珠
●盗めるアイテム：スペシフィックプラス

Data
データ

TALES
OF
XILLIA
PERFECT
GUIDE

モンスターデータ

本作に登場する全307種の敵のデータを掲載している。モンスター記録の順に掲載しているので、ライブラリのコンプリートに役立ててほしい。

モンスターデータの見方

❶モンスター名
敵の名前。同名で強さの異なる敵が存在する場合、ガイアス(1)、ガイアス(2)のように本書独自の番号をつけて区別している。基本的にあとの番号のほうが強い

❷戦闘タイプ
敵の戦闘タイプをアイコンで記している。見方と特徴は以下のとおり
……パワータイプ。吹き飛ばしたりダウンさせる攻撃を使用する敵
……スピードタイプ。移動速度が速い敵
……ガードタイプ。攻撃をガードする頻度が高い敵
……テクニックタイプ。TPが多く、技を多用する敵
……マジックタイプ。TPが多く、術を多用する敵
……ストレンジタイプ。不思議系の素材を盗める敵
……ボスタイプ。おもにイベントで戦う強力な敵

❸グラフィック
敵の外見

❹Lv
敵のレベル。強さの目安となり、数値が高いほど強い

❺HP
敵の体力。これがゼロになると、敵は倒れる。掲載しているHPは戦闘ランク「ノーマル」の数値であり、「イージー」では0.7倍、「セカンド」では1.5倍、「ハード」では2.5倍、「アンノウン」では4倍になる。また特殊シンボルとして出現した場合は、1段階上の戦闘ランクのステータスとなる

❻TP
敵のTP。掲載しているTPは戦闘ランク「ノーマル」と「セカンド」の数値であり、「イージー」では0.7倍、「ハード」では1.5倍、「アンノウン」では2倍になる

❼鋼体
敵が持つ鋼体の数。この数値が多いほど、敵が攻撃を受けても仰け反りにくい

❽サイズ
敵のサイズ。S、M、L、LLの4段階があり、エリーゼの武身技「ティポバキューム」で吸い込めるかどうかに影響する

❾ステータス
敵のステータス。掲載しているステータスは戦闘ランク「ノーマル」の数値であり、「イージー」では0.7倍、「セカンド」では1.2倍、「ハード」では1.5倍、「アンノウン」では2倍になる。各ステータスの詳細は12ページを参照のこと

❿属性タイプ
敵が各属性の攻撃で受けるダメージに影響する数値。数値が1より高い場合、その属性の攻撃で敵に与えるダメージが増加する。逆に、数値が1未満の場合は敵に与えるダメージが減少。また、「－1」とある場合は吸収を表わし、その属性で攻撃すると敵のHPが回復してしまう。属性による影響がないものは「－」としている

⓫EXP
敵を倒して戦闘に勝利したときに獲得できる基本経験値。味方とのレベル差によって変動する

⓬ガルド
敵を倒して戦闘に勝利したときに獲得できるガルド。レイアがスキル「サーチガルド」をセットして戦闘に参加している場合は、25%の確率で獲得ガルドが2倍になる。また装飾品の「セフィラ」や「ブルーセフィラ」の装備でも増やせる

⓭落とすアイテム
敵が落とすアイテムと落とす確率。敵を倒して戦闘に勝利したときに入手できる。レイアがスキル「アイテムピッカー」をセットして戦闘に参加している場合、落とす確率が2倍になる。また装飾品の「モノクル」や「ハンターズモノクル」を装備したキャラクターがとどめを刺すことで落とす確率を増やせる

⓮盗めるアイテム
敵から盗めるアイテムと盗める確率。確率は、レイアのサポート「アイテムスティール」の発動でアイテムを盗みが成功する確率を表わし、レイアがスキル「スティールプラス」をセットしている場合は、成功確率が30%増える。また、レイアのスキル「トレジャーファング」をセットしている場合は、逃走成功時にレイアがターゲットしていた敵から50%の確率でアイテムを盗む。なお、一部の敵は盗める回復アイテムを戦闘中に使用することがある。盗んでしまえば回復アイテムを使うことはなくなるが、敵がアイテムを使ったあとでも盗むことは可能

⓯出現場所
敵のおもな出現場所。マップ名のほか、出現するイベントおよびサブイベントの番号やサブイベント名を記載している

ア行

ア・ジュール剣兵 P371
ア・ジュール近衛剣兵 P371
ア・ジュール重近衛兵 P367
ア・ジュール重槍兵 P367
ア・ジュール術近衛兵 P375
ア・ジュール術兵 P375
ア・ジュールスパイ P375
ア・ジュールボア P360
アースアリーナ P380
アースエレメント P380
アースゴーレム P369
アイスゴーレム P369
アイススケルトン P380
アイスハーピー P378
アイスビーク P359
アイスマンドラ P373
赤い服の少女 P383
アクアドラゴン1 P386
アクアドラゴン1(闘技場) P386
アクアドラゴン2 P386
アクアドラゴン2(闘技場) P386
アグリア(1) P383
アグリア(2) P383
アグリア(闘技場) P383
アックスビーク P359
アックスビーク(精霊界) P360
アルヴィン P382
アルヴィン(闘技場) P381
アロービー P366
アングリータス P368
イバル(1) P384
イバル(2) P384
イバル(闘技場) P384
イビルウォント P360
イル・ファン警備兵 P367
インセクトプラント P362
インセクトプラント(精霊界) P363
ウィンガル(1) P383
ウィンガル(2) P383
ウィンガル(3) P383
ウィンガル(闘技場) P383
ウインダムウルフ P364
ウィンドエレメント P378
ウィンドスピリッツ P377
ウィンドフライ P376
ヴェウィンドアイ P387
ヴェウィンドアイ(闘技場) P387
ウォーターエレメント P380
ウォーターエレメント(強化版) P380
ウォータースピリッツ P377
ウォータースピリッツ(精霊界) P377
ヴォルテウルフ P364
ヴォルテスコーピオン P361
ヴォルト P385
ウォント P360
ウォント(精霊界) P361
ウルフ P363
ウルフ(精霊界) P364
エイシェントキャット P365
エリーゼ(闘技場) P381
エルダス P368
黄金魔剣士・愛 P388
黄金魔剣士・揮 P388
黄金魔剣士・元 P388
黄金魔剣士・護 P388
黄金魔剣士・剛 P388
黄金魔剣士・瞬 P388
オタオタ P379
オタオタ(精霊界) P379

カ行

ガーディアンホース P364
ガイアス(1) P382
ガイアス(2) P382
ガイアス(3) P382
ガットレガ P387
ガンダラ要塞防衛ゴーレム1 P386
ガンダラ要塞防衛ゴーレム2 P386
ガントータス P368
ガンビー P366
キノコゴブリン P372
キノコゴブリン(精霊界) P372
キングコカトリス P374
グラスオタオタ P379
グラスゲコゲコ P378
グラッディクロー P388
グラッディクロー(闘技場) P388
クラブマン P368
クラブマン(精霊界) P369
グランドボア P360
グランドボア(精霊界) P360
グリーンバタフライ P375
グレーターデモッシュ P385
グレーターデモッシュ(闘技場) P385
ケイブチュンチュン P373
ケイブプラント P363
ゲコゲコ P378
ゲコゲコ(精霊界) P379
ゴールドバキュラ P389
ゴーレム P369
ゴーレムシェイド P379
コカトリス P374
コカトリス(精霊界) P374
ゴブリン P372
ゴブリン(精霊界) P372

サ行

サベッジパワーソル P359
サラマンダー P374
サンダースピリッツ P377
ジェントルイフリート P381
ジェントルノ〜ムゥ P381
ジェントルひぃ・ひぃ・ふ〜 P381
ジェントルミャンディーネ P381
ジェントルメン P380
ジャオ(1) P384
ジャオ(2) P384
ジャオ(闘技場) P384
シュヴァイス P387
ジュード(闘技場) P381
ショアマンドラ P373
ショアマンドラ(精霊界) P373
ジランド P382
シルヴァウルフ P363
シルヴァクラブ P369
シルヴァトレント P362
シルヴァホース P364
シルヴァホース(精霊界) P365
シルバーバキュラ P389
シルフィード P364
ジンガードSPEC1.0 P370
ジンガードSPEC2.0 P370
黒匣戦士1 P389
黒匣戦士2 P389
黒匣戦士3 P389
スカンキー P374
スケルトン P380
スコーピオン P361
ストロングシェイド P380
ストロングプラント P362
スノウウォント P360
スノウウルフ P364
スノウトータス P368
スノウドラゴン P369
スノウトレント P362
スノウバット P366
スパイダー P361
精霊術研究員 P374
セルシウス P384
ソードビー P366
ソルキャット P365
ソルジャーボア P360

タ行

タイニーティグル P365
ダスクシェイド P379
チュンチュン P372
チュンチュン(精霊界) P373
罪と罰 P370

ツリークラブ P368
抵抗部族剣兵 P371
抵抗部族剣兵長 P371
抵抗部族重兵 P367
抵抗部族重兵長 P367
抵抗部族術兵 P375
抵抗部族術兵長 P375
抵抗部族戦士 P368
抵抗部族特技剣兵 P371
テイルビーク P359
テトラスピリッツ P377
トータス P368
トータス(精霊界) P368
ドランソード P387
トレント P362
トレント(精霊界) P362

ナ行

ナイトゴブリン P372
ナイトバット P366
ナイトプチ P376
ナハティガル P382
名も無き変異体 P385
名も無き変異体(闘技場) P385
ニードルスパイダー P361
ニードルスパイダー(精霊界) P361
ニワニワ P379

ハ行

ハーピー P378
バキュラ P389
ハゲタカ P366
バジリスク P374
バタフライ P375
バタフライ(精霊界) P376
バット P366
パルースオタオタ P379
パルースゲコゲコ P378
パルースチュンチュン P373
パルースチュンチュン(精霊界) P373
パルースプラント P362
パワーソル・アルクノア P359
パワーソル・コマンド P359
パワーソル・サージェント P359
パワーソル・チーフ P359
ハンマーズアーム(1) P385
ハンマーズアーム(2) P385
ハンマーズアーム(闘技場) P385
ビー P366
ピヨピヨ P379
ファイアエレメント P374
ファイアエレメント(強化版) P374
ファイアゴーレム P369
ファイアスピリッツ P377
ファイアティグル P385
ファイアティグル(闘技場) P385
ファイアドラゴン P369
ファイアバット P366
ファイアホーク P365
ファンテイル P359
フィレオキャット P365
封じられし者の眷属・紅 P388
封じられし者の眷属・蒼 P388
フォルザーム P387
プチウィンダム P377
プチディーネ P377
プチノルム P377
プチプリ P376
プチフリート P376
プテラブロンク P386
プテラブロンク(闘技場) P386
ブライアンホーク P366
フラワーキャット P365
フラワーハーピー P378
フラワーハーピー(精霊界) P378
フラワーバタフライ P376
フラワーバタフライ(精霊界) P376
フリーズプラント P363
フリートスコーピオン P361
プリジゴク P376
プリタチガレ P376
ブルータル P386
ブルータル(闘技場) P386
ブレイドビーク P359
プレザ(1) P383
プレザ(2) P383
プレザ(3) P384
プレザ(闘技場) P384
プロテクスパイダー P361
ブロンズバキュラ P389
ヘヴィソル・アルクノア P371
ヘヴィソル・コマンド P371
ヘヴィソル・サージェント P371
ヘヴィソル・チーフ P371
ヘヴィソル・ヘッド P372
ヘヴィリザード P361
ペンギニスト P365
ボア P360
ホーク P365

マ行

マインゴブリン P372
マインスケルトン P380
マインプラント P363
マクシィキャット P365
マクスウェル P384
ミュゼ(1) P382
ミュゼ(2) P382
ミュゼ(3) P382
ミュゼ(4) P382
ミラ(闘技場) P381
メカニックゴーレム P369
メギストストレント P362
メギストストレント(精霊界) P362
メギストスハーピー P378
メギストスマンドラ P373
メニィフト P370
メニィフト・フォア P370
メランブロン P387

ヤ行

ユニコーン P364
宵闇の門 P370
世精の門 P370

ラ行

ラ・シュガル剣軍曹 P371
ラ・シュガル剣兵 P370
ラ・シュガル重軍曹 P367
ラ・シュガル重兵 P367
ラ・シュガル重兵崩れ P367
ラ・シュガル重兵隊長 P367
ラ・シュガル術軍曹 P375
ラ・シュガル術兵 P374
ラ・シュガル術兵崩れ P375
ラ・シュガル上等剣兵 P370
ラ・シュガル上等重兵 P367
ラ・シュガル上等術兵 P375
ラ・シュガル特務重兵 P368
ライオットソル・アルクノア P363
ライオットソル・コマンド P363
ライオットソル・サージェント P363
ライオットソル・チーフ P363
ラピッドホース P364
ラピッドホース(精霊界) P364
ランドーオタオタ P379
ランドーゲコゲコ P378
ランドーゴブリン P372
ランドーチュンチュン P372
ランドートレント P362
ランドーマンドラ P373
リーフマンドラ P373
リザードマン P361
リトルディーネ P370
ルーンクラブ P369
ルーンバタフライ P376
レイア(闘技場) P381
ローエン(闘技場) P381
ローバード P387
ロックスピリッツ P377
ワームシェイド P380
ワイバーン P387
ワイバーン(闘技場) P387
ワイルドボア P360

パワーソル・アルクノア

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
27	4400	605	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
840	743	505	477	544
体力	知性	精神	敏捷	器用
422	284	248	354	287

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	58	落 砂金	40%
		リキュールボトル	10%
ガルド	56	盗 砂金	50%

出現場所 リーベリー岩孔(→P204)
S036「ミラのペンダント」(ミラ編のみ)(→P308)

パワーソル・コマンド

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
41	5300	1035	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
1206	988	671	658	769
体力	知性	精神	敏捷	器用
496	346	330	564	432

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	–

EXP	178	落 トリート	10%
		–	–
ガルド	130	盗 ストロングトリート	50%

出現場所 M40のイベント戦闘(→P245)
–

パワーソル・サージェント

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
43	5500	1062	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
1277	1030	669	554	823
体力	知性	精神	敏捷	器用
514	389	245	586	386

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	199	落 ミックスグミ	20%
		–	–
ガルド	145	盗 ミラクルグミ	50%

出現場所 旅船ジルニトラ(→P248)
–

サベッジパワーソル

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
55	7200	1433	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
2200	1505	1310	1196	1046
体力	知性	精神	敏捷	器用
802	623	731	823	568

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	496	落 レモングミ	30%
		–	–
ガルド	313	盗 トリート	50%

出現場所 S089「ガリィ狩り狩り」(→P324)
–

パワーソル・チーフ

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
40	5200	947	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
1303	1219	887	784	790
体力	知性	精神	敏捷	器用
685	554	425	628	414

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	184	落 メドウクリスタル	40%
		–	–
ガルド	136	盗 ライフボトル	50%

出現場所 M37のイベント戦闘(→P232)
M42のイベント戦闘(→P245)

アックスビーク

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
4	1505	169	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
130	140	94	92	80
体力	知性	精神	敏捷	器用
92	46	43	54	67

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	12	落 きれいな羽根	40%
		野鳥の卵	40%
ガルド	16	盗 野鳥の卵	30%

出現場所 ガリー間道(→P142)
S004「魔物退治の誤算」(→P296)

テイルビーク

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
31	4400	711	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
826	737	521	471	498
体力	知性	精神	敏捷	器用
387	311	248	418	268

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	0.5	闇	1.5

EXP	77	落 猛禽の爪	40%
		ライフボトル	10%
ガルド	69	盗 猛禽の爪	50%

出現場所 バルナウル街道(→P218)
–

アイスビーク

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
39	4600	933	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
1029	922	569	458	622
体力	知性	精神	敏捷	器用
488	344	205	516	307

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	138	落 猛禽の爪	30%
		リキュールボトル	20%
ガルド	115	盗 猛禽の爪	50%

出現場所 トウライ冷原(→P234)
–

ブレイドビーク

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
64	5490	1523	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
3008	1748	2299	1817	1244
体力	知性	精神	敏捷	器用
919	756	1154	968	854

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	854	落 陽鳥の尾羽	30%
		–	–
ガルド	666	盗 陽鳥の尾羽	50%

出現場所 タタール冥穴(→P284)
–

ファンテイル

Lv	HP	TP	霊体	サイズ
26	4000	687	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	敏力
768	643	398	335	479
体力	知性	精神	敏捷	器用
323	233	154	374	224

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	44	落 クラウンフェザー	40%
		–	–
ガルド	61	盗 クラウンフェザー	50%

出現場所 王の狩り場(→P202)
S050「霊勢異常」(→P312)

アックスビーク(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
45	4900	1138	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1400	1093	767	773	878
体力	知性	精神	敏捷	器用
494	460	459	706	360

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	225	落	パナシーアボトル	30%
			パイングミ	20%
ガルド	163	盗	—	—

出現場所 ガリー間道(精霊界)(→P256)
—

ボア

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
8	3000	237	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
275	248	188	140	178
体力	知性	精神	敏捷	器用
144	119	58	114	97

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	15	落	朽ちた骨	40%
			アップルグミ	30%
ガルド	22	盗	朽ちた骨	30%

出現場所 サマンガン街道(→P154)
—

ソルジャーボア

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
15	3900	376	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
455	391	278	212	293
体力	知性	精神	敏捷	器用
213	169	86	199	154

属性タイプ			
火	—	水	0.5
風	—	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	28	落	折れた牙	40%
			ライフボトル	20%
ガルド	32	盗	—	—

出現場所 ガンダラ要塞(→P172)
—

ア・ジュールボア

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
36	3800	861	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1024	832	696	554	665
体力	知性	精神	敏捷	器用
425	391	274	458	325

属性タイプ			
火	2.0	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	95	落	大きな角	40%
			トリート	10%
ガルド	90	盗	大きな角	30%

出現場所 ファイザバード沼野(→P230)
—

グランドボア

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	6050	844	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1364	1222	968	990	822
体力	知性	精神	敏捷	器用
645	547	574	689	511

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	120	落	猛獣のたてがみ	40%
			—	—
ガルド	64	盗	魔獣の眼	50%

出現場所 ソグド湿道(→P206)
—

ワイルドボア

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
55	7700	1433	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
2696	1405	1076	1230	1255
体力	知性	精神	敏捷	器用
641	507	699	855	716

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	—

EXP	499	落	魔獣の眼	35%
			—	—
ガルド	318	盗	魔獣の眼	40%

出現場所 トルバラン街道(→P276)
—

グランドボア(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	6000	1230	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1446	1061	774	860	954
体力	知性	精神	敏捷	器用
472	446	554	664	362

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	285	落	猛獣のたてがみ	40%
			—	—
ガルド	193	盗	—	—

出現場所 ソグド湿道(精霊界)(→P265)
—

ウォント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
5	2217	181	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
173	161	120	103	108
体力	知性	精神	敏捷	器用
94	61	40	77	86

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	12	落	朽ちた骨	40%
			—	—
ガルド	17	盗	ライフボトル	50%

出現場所 キジル海瀑(→P144)
—

スノウウォント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
28	4900	619	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
815	735	503	403	499
体力	知性	精神	敏捷	器用
399	303	178	394	274

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	62	落	薬草	40%
			パナシーアボトル	20%
ガルド	63	盗	薬草	50%

出現場所 モン高原(→P212)
—

イビルウォント

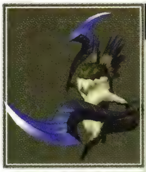
Lv	HP	TP	剛体	サイズ
36	5200	847	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
915	797	692	558	605
体力	知性	精神	敏捷	器用
457	387	268	365	345

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	105	落	真珠	40%
			パナシーアボトル	20%
ガルド	84	盗	真珠	50%

出現場所 アルカンド湿原(→P228)
—

リザードマン



Lv	HP	TP	剛体	サイズ
64	6400	1544	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2882	1643	2245	1251	1373
体力	知性	精神	敏捷	器用
825	896	654	907	697

EXP	921	盗	ライフボトル	20%
			リキュールボトル	20%
ガルド	512	落	ミラクルグミ	30%

出現場所 タタール冥穴(→P284)
—

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

ヘヴィリザード

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
73	6900	1907	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
3147	1725	2255	1364	1502
体力	知性	精神	敏捷	器用
974	829	827	1085	768

EXP	1155	盗	スペシフィック	30%
			—	—
ガルド	645	落	スペシフィックプラス	50%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
—

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

ウォント(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
46	5500	1152	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1485	1138	774	701	987
体力	知性	精神	敏捷	器用
553	437	345	646	448

EXP	236	盗	怪魚のひれ	40%
			パイングミ	20%
ガルド	172	落	—	—

出現場所 キジル海瀑(精霊界)(→P253)
S081「夢の中で 1」(→P322)

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

スパイダー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
11	3000	298	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
280	349	187	198	151
体力	知性	精神	敏捷	器用
238	85	99	136	137

EXP	16	盗	抜け殻	40%
			—	—
ガルド	26	落	ライフボトル	50%

出現場所 クラマ間道(→P163)
S018「スゴウデの賞金稼ぎ」(→P299)

属性タイプ

火	—	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

ニードルスパイダー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
4	1505	169	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
127	157	95	111	70
体力	知性	精神	敏捷	器用
108	36	56	59	80

EXP	10	盗	クモの巣	50%
			オレンジグミ	25%
ガルド	18	落	クモの巣	50%

出現場所 イラート間道(→P137)
—

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

スコーピオン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
31	4900	683	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
761	770	603	590	467
体力	知性	精神	敏捷	器用
478	324	308	332	363

EXP	69	盗	ジオストーン	40%
			リキュールボトル	20%
ガルド	93	落	ジオストーン	50%

出現場所 バルナウル街道(→P218)
—

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

プロテクスパイダー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
33	10000	792	2	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1109	1138	976	851	649
体力	知性	精神	敏捷	器用
686	556	437	538	498

EXP	188	盗	メドウクリスタル	40%
			トリート	50%
ガルド	82	落	メドウクリスタル	50%

出現場所 M35のイベント戦闘(→P221)
—

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	0.5

フリートスコーピオン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	5300	947	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1071	979	641	645	599
体力	知性	精神	敏捷	器用
558	369	374	502	329

EXP	133	盗	妖虫の足	40%
			トリート	10%
ガルド	110	落	妖虫の足	50%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
—

属性タイプ

火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

ヴォルテスコーピオン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
57	7700	1516	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2106	1534	1249	471	1155
体力	知性	精神	敏捷	器用
814	651	54	815	479

EXP	577	盗	魔虫の複眼	40%
			—	—
ガルド	364	落	魔虫の複眼	50%

出現場所 ヘリオボーグ基地(→P278)
—

属性タイプ

火	0.5	水	1.5
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

ニードルスパイダー(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
47	5700	1216	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1236	1173	1000	971	747
体力	知性	精神	敏捷	器用
668	594	557	593	492

EXP	269	盗	レモングミ	30%
			—	—
ガルド	182	落	—	—

出現場所 イラート間道(精霊界)(→P258)
—

属性タイプ

火	—	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

トレント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
8	3600	237	0	L
199	211	146	160	120
135	66	83	88	107

属性タイプ

	1.5		–
	–		0.5
	–		–

EXP	26	野草の種	40%
		–	–
ガルド	35	オレンジグミ	80%

出現場所 ニ・アケリア参道(→P150)
—

シルヴァトレント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
10	4000	263	0	L
240	252	172	186	140
155	79	96	115	124

属性タイプ

	1.5		–
	–		0.5
	–		–

EXP	30	丈夫なツタ	40%
		パナシーアボトル	30%
ガルド	41	丈夫なツタ	50%

出現場所 サマンガン樹界(→P158)
—

ランドートレント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
16	6000	389	0	L
416	451	252	261	244
288	121	133	191	174

属性タイプ

	–		1.5
	–		–
	–		–

EXP	44	丈夫なツタ	40%
		–	–
ガルド	53	パイングミ	50%

出現場所 タラス街道(→P170)
—

スノウトレント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	7500	947	0	L
1014	979	586	657	602
558	269	358	502	409

属性タイプ

	1.5		0.5
	–		–
	–		–

EXP	256	キノコパウダー	40%
		パナシーアボトル	20%
ガルド	104	不枯の花	50%

出現場所 トウライ冷原(→P234)
—

メギストストレント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
49	8800	1244	0	L
2032	1221	791	814	1092
578	450	479	708	409

属性タイプ

	1.5		–
	–		–
	–		–

EXP	644	柾目材	40%
		–	–
ガルド	219	柾目材	50%

出現場所 ニ・アケリア霊山(→P268)
—

トレント(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
47	8200	1355	0	L
1393	1099	812	760	902
535	476	411	640	423

属性タイプ

	1.5		–
	–		–
	–		–

EXP	654	ミラクルグミ	30%
		柾目材	40%
ガルド	214	–	–

出現場所 ニ・アケリア参道(精霊界)(→P263)
—

メギストストレント(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
49	9000	1257	0	L
1291	1141	833	740	796
609	506	390	622	416

属性タイプ

	–		–
	–		1.5
	–		–

EXP	709	パナシーアボトル	30%
		柾目材	40%
ガルド	246	–	–

出現場所 ニ・アケリア霊山(精霊界)(→P269)
—

インセクトプラント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
5	2100	181	0	L
165	169	120	103	98
104	61	40	77	86

属性タイプ

	1.5		–
	–		–
	–		–

EXP	20	クモの巣	50%
		オレンジグミ	20%
ガルド	30	クモの巣	50%

出現場所 ガリー間道(→P142)
—

ストロングプラント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
34	7200	778	0	L
1014	853	674	553	644
443	380	254	469	368

属性タイプ

	1.5		–
	–		–
	1.5		0.5

EXP	129	毛皮	40%
		ミックスグミ	20%
ガルド	88	毛皮	50%

出現場所 オルダ宮(→P222)
—

パルースプラント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
36	7500	861	0	L
976	744	640	473	655
365	321	174	414	381

属性タイプ

	1.5		0.5
	–		–
	–		–

EXP	229	キノコパウダー	40%
		ミックスグミ	15%
ガルド	92	キノコパウダー	50%

出現場所 アルカンド湿原(→P228)
—

フリーズプラント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	8200	974	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1319	929	638	470	891
体力	知性	精神	敏捷	器用
403	412	202	580	310

属性タイプ			
火	1.2	水	0.8
風	—	地	0.8
光	—	闇	—

EXP	323	落	不枯の花	40%
			—	—
ガルド	122	盗	不枯の花	50%

出現場所 ザイラの森(→P242)
—

ケイブプラント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
59	12000	1543	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2457	1541	1808	1247	1307
体力	知性	精神	敏捷	器用
787	949	623	822	724

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	1332	落	神木	40%
			—	—
ガルド	423	盗	大樹の実り	50%

出現場所 ルサル街道(→P281)
—

マインプラント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
27	6500	619	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
815	750	519	386	499
体力	知性	精神	敏捷	器用
418	354	187	388	214

属性タイプ			
火	2.0	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

EXP	95	落	薬草	40%
			リキュールボトル	30%
ガルド	99	盗	薬草	70%

出現場所 リーベリー岩孔(→P204)
—

インセクトプラント(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
46	8400	1152	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1394	1057	883	766	909
体力	知性	精神	敏捷	器用
488	587	440	646	348

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	494	落	パイングミ	30%
			—	—
ガルド	173	盗	—	—

出現場所 ガリー間道(精霊界)(→P256)
—

ライオットソル・アルクノア

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
27	4200	530	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
789	753	525	434	423
体力	知性	精神	敏捷	器用
378	315	201	485	284

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	58	落	薬草	40%
			ライフボトル	5%
ガルド	72	盗	パナシーアボトル	80%

出現場所 リーベリー岩孔(→P204)
—

ライオットソル・コマンド

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
42	4700	905	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1277	1147	678	510	692
体力	知性	精神	敏捷	器用
530	426	216	799	348

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	—

EXP	198	落	スペシフィック	10%
			—	—
ガルド	131	盗	スペシフィックプラス	40%

出現場所 カン・バルク(→P214)
—

ライオットソル・サージェント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
43	5200	929	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1309	1127	698	533	714
体力	知性	精神	敏捷	器用
487	435	229	830	362

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	225	落	スペシフィック	10%
			—	—
ガルド	143	盗	スペシフィックプラス	40%

出現場所 旅船ジルニトラ(→P248)
—

ライオットソル・チーフ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
54	6400	1054	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2106	1561	775	622	823
体力	知性	精神	敏捷	器用
642	499	308	1258	358

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	504	落	ミックスグミ	30%
			—	—
ガルド	422	盗	スペシフィック	40%

出現場所 S033『ガリィ狩り狩り』(→P324)
—

ウルフ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
4	1328	147	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
139	147	122	97	74
体力	知性	精神	敏捷	器用
83	67	36	82	80

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	2.0
光	—	闇	—

EXP	11	落	野草の種	50%
			ライフボトル	15%
ガルド	17	盗	野草の種	50%

出現場所 イラート間道(→P137)
—

シルヴァウルフ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
9	2440	219	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
239	243	214	152	129
体力	知性	精神	敏捷	器用
134	136	59	140	111

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	2.0
光	—	闇	—

EXP	15	落	朽ちた骨	50%
			パナシーアボトル	30%
ガルド	20	盗	朽ちた骨	50%

出現場所 サマンガン樹界(→P158)
S009『参道の魔物』(→P298)

スノウウルフ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
42	4500	841	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1266	1082	839	743	711
体力	知性	精神	敏捷	器用
481	502	383	766	434

属性タイプ			
火	1.5	水	0.7
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	164	大きな角	30%
		スペシフィック	5%
ガルド	126	大きな角	50%

出現場所 ザイラの森(→P242)
–

ヴォルテウルフ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
57	6400	1326	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
2428	1656	1414	1087	1185
体力	知性	精神	敏捷	器用
720	649	491	1166	778

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	0.5	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	544	魔獣の眼	40%
		–	–
ガルド	368	魔獣の眼	50%

出現場所 ヘリオボーグ基地(→P278)
–

ウインダムウルフ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
61	7200	1424	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
2751	1910	1789	1328	1425
体力	知性	精神	敏捷	器用
874	916	715	1253	717

属性タイプ			
火	–	水	–
風	0.5	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	721	神獣の毛	40%
		–	–
ガルド	491	聖馬の角	50%

出現場所 世精ノ途(2)(→P291)
–

ウルフ(精霊界)

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
47	4400	1064	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1570	1350	864	775	862
体力	知性	精神	敏捷	器用
588	543	432	984	392

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	–
光	–	闇	–

EXP	255	パイングミ	20%
		パナシーアボトル	30%
ガルド	181	–	–

出現場所 イラート間道(精霊界)(→P258)
–

ラピッドホース

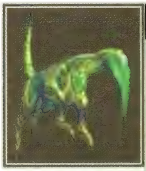
Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
4	1855	147	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
138	172	105	111	70
体力	知性	精神	敏捷	器用
112	45	52	77	84

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20	銅鉱石	40%
		ライフボトル	15%
ガルド	29	銅鉱石	50%

出現場所 ガリー間道(→P142)
S004「魔物退治の誤算」(→P296)

ガーディアンホース



Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
33	9200	693	2	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1163	1227	1060	859	596
体力	知性	精神	敏捷	器用
676	615	422	721	512

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	0.5

EXP	177	とがった爪	60%
		トリート	50%
ガルド	83	とがった爪	50%

出現場所 L35のイベント戦闘(→P221)
–

シルヴァホース

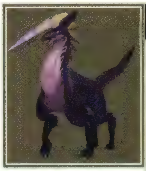
Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
49	6000	1088	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1870	1355	797	706	822
体力	知性	精神	敏捷	器用
554	469	356	1062	428

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	628	猛獣のたてがみ	40%
		–	–
ガルド	224	猛獣のたてがみ	50%

出現場所 ニ・アケリア霊山(→P268)
–

シルフィード



Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
76	9000	1701	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
3301	2079	2465	1360	1393
体力	知性	精神	敏捷	器用
1116	944	813	1475	931

属性タイプ			
火	–	水	1.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	2150	聖馬の角	30%
		–	–
ガルド	668	聖馬の角	40%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
–

ユニコーン

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
60	7100	1362	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
2484	1673	1472	858	1077
体力	知性	精神	敏捷	器用
814	464	446	1074	532

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	1450	–	–
		–	–
ガルド	455	–	–

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
–

ラピッドホース(精霊界)

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
46	5200	1008	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1334	1255	764	658	714
体力	知性	精神	敏捷	器用
616	458	325	828	403

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	488	ホーリィボトル	30%
		–	–
ガルド	178	–	–

出現場所 ガリー間道(精霊界)(→P256)
–

シルヴァホース(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
50	5700	1100	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1407	1344	812	723	745
体力	知性	精神	敏捷	器用
667	477	366	881	437

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	688	1	レモングミ	30%
		2	パイングミ	20%
ガルド	235	3	—	—

出現場所 ニ・アケリア霊山(精霊界)(→P269)
—

ソルキャット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
1	1050	106	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
72	98	63	61	35
体力	知性	精神	敏捷	器用
67	31	29	40	44

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	0.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	5	1	獣のフン	40%
		2	ライフボトル	15%
ガルド	12	3	アップルグミ	50%

出現場所 ラフォート研究所(→P132)
—

フラワーキャット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
11	2845	261	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
288	299	227	180	146
体力	知性	精神	敏捷	器用
160	131	72	184	137

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	14	1	朽ちた骨	50%
		2	ライフボトル	20%
ガルド	28	3	朽ちた骨	40%

出現場所 クラマ間道(→P163)
S018「スゴウデの賞金稼ぎ」(→P299)

マクシィキャット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
18	3200	389	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
432	444	340	259	208
体力	知性	精神	敏捷	器用
223	210	108	300	182

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	27	1	折れた牙	40%
		2	ライフボトル	20%
ガルド	44	3	折れた牙	50%

出現場所 ボルテア森道(→P182)
—

フィレオキャット

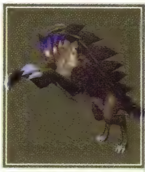
Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	4200	829	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1127	1049	694	601	581
体力	知性	精神	敏捷	器用
484	414	298	749	368

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	144	1	とがった爪	40%
		2	パナシーアボトル	10%
ガルド	108	3	とがった爪	50%

出現場所 ククル凍窟(→P236)
—

エイシェントキャット



Lv	HP	TP	剛体	サイズ
54	6300	1242	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2341	1648	1259	1312	997
体力	知性	精神	敏捷	器用
756	710	777	1155	656

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	455	1	猛獣のたてがみ	40%
		2	—	—
ガルド	291	3	猛獣のたてがみ	50%

出現場所 トルバラン街道(→P276)
—

タイニーティグル

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	4500	999	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1254	1071	1009	788	711
体力	知性	精神	敏捷	器用
483	618	404	744	434

属性タイプ			
火	—	水	0.7
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	1000	1	—	—
		2	—	—
ガルド	610	3	ミラクルグミ	100%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
—

ホーク

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
10	2550	230	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
278	353	194	187	128
体力	知性	精神	敏捷	器用
222	98	90	177	130

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	15	1	野鳥の卵	50%
		2	—	—
ガルド	25	3	アップルグミ	80%

出現場所 サマンガン街道(→P154)
—

ペンギニスト

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
38	4000	816	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1047	1038	650	578	528
体力	知性	精神	敏捷	器用
516	388	298	694	338

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	137	1	猛禽の爪	40%
		2	—	—
ガルド	103	3	ライフボトル	50%

出現場所 トウライ冷原(→P234)
—

ファイアホーク

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	4200	829	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1089	1064	673	631	558
体力	知性	精神	敏捷	器用
526	398	345	711	344

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	145	1	猛禽の爪	40%
		2	パナシーアボトル	20%
ガルド	113	3	猛禽の爪	50%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
—

ハゲタカ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
55	5900	1254	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2275	1549	1146	1136	1144
体力	知性	精神	敏捷	器用
737	716	704	973	482

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	0.5

EXP	511	怪鳥の鉤爪	40%
		–	–
ガルド	311	怪鳥の鉤爪	50%

出現場所 トルバラン街道(→P276)
—

ブライアンホーク

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
72	6900	1657	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
3346	1933	2459	1043	1422
体力	知性	精神	敏捷	器用
1031	961	566	1363	975

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	999	陽鳥の尾羽	40%
		–	–
ガルド	638	瑠璃色の殻	50%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
—

バット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
18	2700	389	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
493	509	310	288	258
体力	知性	精神	敏捷	器用
278	168	140	299	191

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	0.5	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	15	アップルグミ	25%
		–	–
ガルド	36	–	–

出現場所 フェルガナ鉱山(→P184)
—

ナイトバット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
32	3600	622	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
826	865	703	620	399
体力	知性	精神	敏捷	器用
448	406	303	563	394

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	–

EXP	53	クラウンフェザー	40%
		バナシーアボトル	20%
ガルド	69	猛禽の爪	50%

出現場所 オルダ宮(→P222)
—

ファイアバット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
38	4100	816	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1011	1050	818	651	488
体力	知性	精神	敏捷	器用
536	498	289	694	438

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	88	クラウンフェザー	40%
		ダークボトル	20%
ガルド	104	猛禽の爪	50%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
—

スノウバット

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
38	3900	845	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1044	1017	752	585	511
体力	知性	精神	敏捷	器用
477	501	292	730	322

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	98	クラウンフェザー	40%
		ホーリィボトル	20%
ガルド	97	猛禽の爪	50%

出現場所 ククル凍窟(→P236)
—

ビー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
8	2400	208	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
293	276	193	139	157
体力	知性	精神	敏捷	器用
136	121	54	182	102

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	8	抜け殻	60%
		–	–
ガルド	18	ライフボトル	80%

出現場所 サマンガン街道(→P154)
—

ソードビー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
12	2800	272	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
380	351	265	186	208
体力	知性	精神	敏捷	器用
172	167	68	230	142

属性タイプ			
火	–	水	–
風	0.5	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	11	丈夫なツタ	40%
		アップルグミ	30%
ガルド	21	丈夫なツタ	50%

出現場所 バーミア峡谷(→P166)
—

アロービー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
10	2650	230	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
323	306	230	162	175
体力	知性	精神	敏捷	器用
154	147	62	196	118

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	9	銀鉱石	60%
		–	–
ガルド	20	銀鉱石	50%

出現場所 サマンガン街道(→P154)
—

ガンビー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
42	4100	918	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1347	1154	959	786	735
体力	知性	精神	敏捷	器用
494	617	400	856	438

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	108	レアメタル	40%
		ホーリィボトル	20%
ガルド	137	レアメタル	50%

出現場所 旅船ジルニトラ(→P248)
—

イル・ファン警備兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
1	1000	61	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
70	94	65	63	40
体力	知性	精神	敏捷	器用
70	37	35	28	35

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	4	砂鉄	40%
		アップルグミ	30%
ガルド	14	—	—

出現場所 ラフォート研究所(→P132)
—

ラ・シュガル上等重兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
33	5200	582	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
838	802	649	466	501
体力	知性	精神	敏捷	器用
456	439	224	410	255

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	0.5

EXP	85	ジオストーン	40%
		レモングミ	15%
ガルド	70	ジオストーン	70%

出現場所 オルダ宮(→P222)
—

ア・ジュール重槍兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
37	4000	466	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
865	907	745	600	491
体力	知性	精神	敏捷	器用
544	373	291	442	375

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	118	ハチの巣	40%
		リキュールボトル	20%
ガルド	106	ハチの巣	70%

出現場所 ファイザバード沼野(→P230)
—

抵抗部族重兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
28	5000	335	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
736	663	627	500	475
体力	知性	精神	敏捷	器用
384	437	278	307	225

属性タイプ

火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	58	砂金	40%
		ライフボトル	10%
ガルド	72	レモングミ	60%

出現場所 モン高原(→P212)
1052「密猟者討伐」(→P313)

抵抗部族重兵長

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
26	3868	258	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
641	614	424	316	398
体力	知性	精神	敏捷	器用
364	282	147	285	188

属性タイプ

火	—	水	2.0
風	—	地	0.5
光	—	闇	—

EXP	32	—	—
		—	—
ガルド	45	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ラ・シュガル重兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
14	3655	181	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
369	408	286	219	216
体力	知性	精神	敏捷	器用
265	182	98	167	141

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	20	硬いうろこ	40%
		アップルグミ	20%
ガルド	34	—	—

出現場所 ガンダラ要塞(→P172)
—

ラ・シュガル重軍曹

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
36	3800	438	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
896	851	815	551	542
体力	知性	精神	敏捷	器用
486	462	217	429	389

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	2.0
光	—	闇	—

EXP	107	真珠	40%
		リキュールボトル	20%
ガルド	97	真珠	70%

出現場所 ファイザバード沼野(→P230)
—

ラ・シュガル重兵崩れ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
31	5200	549	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
798	730	601	470	487
体力	知性	精神	敏捷	器用
401	410	246	386	237

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	0.5

EXP	73	毛皮	40%
		リキュールボトル	20%
ガルド	83	レモングミ	70%

出現場所 バルナウル街道(→P218)
—

ラ・シュガル重兵隊長

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
16	3923	195	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
389	446	322	243	219
体力	知性	精神	敏捷	器用
290	211	112	188	149

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	22	毒針	40%
		レモングミ	20%
ガルド	36	—	—

出現場所 M18のイベント戦闘(→P169)
—

ア・ジュール重近衛兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
29	5000	442	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
769	756	576	467	449
体力	知性	精神	敏捷	器用
433	391	255	389	224

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	62	毛皮	40%
		アップルグミ	20%
ガルド	77	レモングミ	50%

出現場所 カン・バルク(→P214)
—

ラ·シュガル特務重兵

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
16	3923	195	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
389	446	322	243	219
体力	知性	精神	敏捷	器用
290	211	112	188	149

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	800	毒針	40%
		レモングミ	20%
ガルド	36	–	–

出現場所 #18のイベント戦闘(→P169)
—

抵抗部族戦士

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
60	6779	500	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
2067	1598	1445	1330	1121
体力	知性	精神	敏捷	器用
784	665	771	983	711

属性タイプ			
火	–	水	2.0
風	–	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	800	薬草	40%
		–	–
ガルド	500	レモングミ	50%

出現場所 クラマ間道(→P163)
—

トータス

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
5	2039	181	0	L
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
151	151	106	101	92
体力	知性	精神	敏捷	器用
92	42	36	68	95

属性タイプ			
火	–	水	0.5
風	2.0	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	22	陸ガニ	40%
		ライフボトル	20%
ガルド	27	レモングミ	50%

出現場所 ガリー間道(→P142)
—

アングリータス

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
13	4000	324	0	L
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
354	336	231	209	211
体力	知性	精神	敏捷	器用
188	96	68	177	203

属性タイプ			
火	–	水	–
風	0.5	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	38	硬いうろこ	40%
		レモングミ	20%
ガルド	45	硬いうろこ	50%

出現場所 バーミア峡谷(→P166)
S024『ゆううつな商人』(→P304)

スノウトータス

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	7200	961	0	L
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1089	920	598	681	733
体力	知性	精神	敏捷	器用
522	272	376	420	419

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	288	メドウクリスタル	40%
		–	–
ガルド	119	スペシフィック	30%

出現場所 ククル凍窟(→P236)
—

ガントータス

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
59	11000	1543	0	L
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
2383	1451	1557	1138	1239
体力	知性	精神	敏捷	器用
698	765	492	842	823

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	1341	太古のサンゴ	40%
		–	–
ガルド	421	太古のサンゴ	50%

出現場所 ルサル街道(→P281)
—

エルダス

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
27	6200	619	0	L
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
781	706	424	442	505
体力	知性	精神	敏捷	器用
411	202	224	324	296

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	–
光	–	闇	–

EXP	94	巨大な甲羅	40%
		パナシーアボトル	20%
ガルド	107	巨大な甲羅	70%

出現場所 リーベリー岩孔(→P204)
—

トータス(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
46	7000	1152	0	L
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1487	1178	651	701	948
体力	知性	精神	敏捷	器用
562	291	354	712	482

属性タイプ			
火	–	水	–
風	2.0	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	499	レモングミ	30%
		パイングミ	20%
ガルド	176	–	–

出現場所 ガリー間道(精霊界)(→P256)
—

クラブマン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
5	2400	181	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
190	160	124	96	117
体力	知性	精神	敏捷	器用
80	61	25	95	98

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	10	銀鉱石	40%
		パナシーアボトル	15%
ガルド	20	銀鉱石	50%

出現場所 キジル海瀑(→P144)
—

ツリークラブ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
42	5488	653	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	腕力
1105	1132	720	716	654
体力	知性	精神	敏捷	器用
687	422	417	524	358

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	180	黒真珠	40%
		–	–
ガルド	98	ミラクルグミ	20%

出現場所 バイカール廃坑(→P194)
—

シルヴァクラブ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
26	3500	591	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
653	569	444	362	405
体力	知性	精神	敏捷	器用
299	288	186	315	198

属性タイプ

火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	44	砂金	40%
		パナシーアボトル	20%
ガルド	59	巨大な甲羅	60%

出現場所 王の狩り場(→P202)
S050「霊勢異常」(→P312)

ルーンクラブ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
74	6792	1919	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
3542	1819	2335	1333	1683
体力	知性	精神	敏捷	器用
1154	855	727	1048	1059

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	980	アクアティックゼリー	35%
		—	—
ガルド	650	太古のサンゴ	50%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
—

クラブマン(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
45	5200	1138	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1662	1243	798	888	1078
体力	知性	精神	敏捷	器用
554	433	545	790	428

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	236	パナシーアボトル	30%
		—	—
ガルド	166	—	—

出現場所 キジル海瀑(精霊界)(→P253)
—

ゴーレム

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
15	6200	188	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
368	443	275	259	207
体力	知性	精神	敏捷	器用
301	157	137	168	152

属性タイプ

火	1.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	43	銀鉱石	40%
		硬いうろこ	30%
ガルド	55	ライフボトル	50%

出現場所 ガンダラ要塞(→P172)
—

ファイアゴーレム

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	8500	473	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
936	1015	605	624	529
体力	知性	精神	敏捷	器用
628	377	400	469	248

属性タイプ

火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	300	レアメタル	30%
		—	—
ガルド	124	レアメタル	50%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
—

アイスゴーレム

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	8900	487	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1189	1101	651	678	765
体力	知性	精神	敏捷	器用
654	384	418	490	306

属性タイプ

火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	313	メドウクリスタル	30%
		リキュールボトル	20%
ガルド	113	メドウクリスタル	50%

出現場所 ザイラの森(→P242)
—

メカニックゴーレム

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
44	10000	562	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1282	1172	688	743	778
体力	知性	精神	敏捷	器用
640	399	458	628	330

属性タイプ

火	1.2	水	0.8
風	1.2	地	0.8
光	—	闇	—

EXP	424	レアメタル	30%
		ダークボトル	20%
ガルド	154	レアメタル	50%

出現場所 旅船ジルニトラ(→P248)
—

アースゴーレム

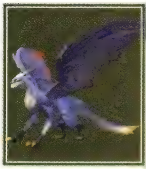
Lv	HP	TP	剛体	サイズ
60	12800	778	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2206	1580	1824	1338	1148
体力	知性	精神	敏捷	器用
866	828	721	808	753

属性タイプ

火	—	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

EXP	1400	ナビメタル	40%
		ダークボトル	20%
ガルド	451	リヴァヴィウス鉱石	50%

出現場所 世精ノ途(2)(→P291)
—



スノウドラゴン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
28	8800	342	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
801	756	574	457	489
体力	知性	精神	敏捷	器用
433	391	245	376	224

属性タイプ

火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	118	とがった爪	40%
		リキュールボトル	10%
ガルド	125	とがった爪	50%

出現場所 モン高原(→P212)
—

ファイアドラゴン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
42	9000	814	0	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2071	1522	1869	1527	944
体力	知性	精神	敏捷	器用
758	842	914	960	741

属性タイプ

火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	300	—	—
		—	—
ガルド	200	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

世精の門

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	17400	996	0	L

物攻	物防	術攻	術防	腕力
3307	1808	3005	1721	1411

体力	知性	精神	敏捷	器用
1162	1191	1211	1107	954

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	–	–

EXP	2150	リヴァヴィウス鉱石	30%
		オメガエリクシール	5%
ガルド	1275	ドラゴンアッシュ	30%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
—

宵闇の門

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
65	15000	870	0	L

物攻	物防	術攻	術防	腕力
2898	1660	2397	959	1315

体力	知性	精神	敏捷	器用
1143	964	542	924	875

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	–	–	–	–	–

EXP	1770	リヴァヴィウス鉱石	30%
		–	–
ガルド	625	ドラゴンアッシュ	30%

出現場所 タタール冥穴(→P284)
—

罪と罰

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
60	12800	778	0	L

物攻	物防	術攻	術防	腕力
1999	1428	1518	932	996

体力	知性	精神	敏捷	器用
782	759	401	745	632

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	–	–

EXP	1380	–	–
		–	–
ガルド	456	–	–

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ジンガードSPEC1.0

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
42	12000	524	0	L

物攻	物防	術攻	術防	腕力
1341	1069	1027	904	892

体力	知性	精神	敏捷	器用
553	588	434	564	588

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	1.5	–

EXP	358	レアメタル	30%
		–	–
ガルド	139	レアメタル	50%

出現場所 M39のイベント戦闘(→P245)
—

ジンガードSPEC2.0

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
57	15500	758	0	L

物攻	物防	術攻	術防	腕力
2124	1383	1538	1239	1089

体力	知性	精神	敏捷	器用
663	738	740	838	587

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
0.5	1.5	0.5	1.5	–	–

EXP	1133	ナビメタル	40%
		–	–
ガルド	370	魔導鉱	50%

出現場所 ヘリオボーグ基地(→P278)
—

メニィフト

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
56	8800	723	0	M

物攻	物防	術攻	術防	腕力
2271	1518	1532	1052	1278

体力	知性	精神	敏捷	器用
650	724	500	1022	680

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
0.7	1.5	0.7	1.5	–	–

EXP	524	魔導鉱	40%
		–	–
ガルド	338	ナビメタル	50%

出現場所 ヘリオボーグ基地(→P278)
—

リトルディーネ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
44	9400	778	0	M

物攻	物防	術攻	術防	腕力
2078	1293	1850	1272	1224

体力	知性	精神	敏捷	器用
555	884	661	823	724

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	0.5	–	–	–	–

EXP	300	–	–
		–	–
ガルド	100	–	–

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

メニィフト・フォア

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
77	10500	934	0	M

物攻	物防	術攻	術防	腕力
3401	1896	2651	1653	1438

体力	知性	精神	敏捷	器用
1057	1063	940	1253	1001

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	–	–

EXP	1122	リヴァヴィウス鉱石	40%
		–	–
ガルド	678	ストレンジコア	25%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
—

ラ・シュガル剣兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
14	3000	906	0	M

物攻	物防	術攻	術防	腕力
293	282	361	328	168

体力	知性	精神	敏捷	器用
154	120	78	158	377

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	–	–

EXP	20	折れた牙	40%
		アップルグミ	20%
ガルド	34	–	–

出現場所 ガンダラ要塞(→P172)
—

ラ・シュガル上等剣兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
33	4700	980	0	M

物攻	物防	術攻	術防	腕力
881	841	878	860	404

体力	知性	精神	敏捷	器用
354	389	389	677	649

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	1.5	0.5

EXP	79	ジオストーン	40%
		リキュールボトル	20%
ガルド	77	ジオストーン	50%

出現場所 オルダ宮(→P222)
—

ラ・シュガル剣軍曹

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
36	3200	1153	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
794	754	858	726	428
体力	知性	精神	敏捷	器用
378	301	254	485	662

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	1.5	–	–

EXP	104	落	真珠	40%
			パナシーアボトル	15%
ガルド	88	盗	真珠	50%

出現場所：ファイザバード沼野(→P230)
—

ア・ジュール剣兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
37	3400	1852	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
863	752	968	791	494
体力	知性	精神	敏捷	器用
355	365	287	498	692

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	–	–	–	–	–

EXP	114	落	ハチの巣	40%
			ライフボトル	10%
ガルド	98	盗	ハチの巣	50%

出現場所：ファイザバード沼野(→P230)
—

抵抗部族剣兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
31	4500	1743	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
681	638	760	730	399
体力	知性	精神	敏捷	器用
345	324	286	356	632

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	2.0	0.5

EXP	72	落	ジオストーン	40%
			パナシーアボトル	10%
ガルド	79	盗	ジオストーン	50%

出現場所：バルナウル街道(→P218)
S046「窃盗団を倒せ」(→P311)

抵抗部族剣兵長

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
28	4200	1674	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
724	636	713	629	422
体力	知性	精神	敏捷	器用
312	312	206	400	601

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	0.5	–	–	–	–

EXP	55	落	虫の羽根	40%
			リキュールボトル	20%
ガルド	79	盗	虫の羽根	80%

出現場所：モン高原(→P212)
S052「密猟者討伐」(→P313)

抵抗部族特技剣兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
39	4800	1955	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
877	735	850	809	522
体力	知性	精神	敏捷	器用
345	375	324	477	684

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	2.0	–	–

EXP	125	落	—	—
			—	—
ガルド	88	盗	—	—

出現場所：シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ア・ジュール近衛剣兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
29	4900	1708	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
743	656	724	705	436
体力	知性	精神	敏捷	器用
327	310	286	404	596

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	–	1.5	–	–	–

EXP	64	落	クラウンフェザー	40%
			オレンジグミ	20%
ガルド	62	盗	クラウンフェザー	50%

出現場所：カン・バルク(→P214)
—

ヘヴィソル・アルクノア

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
27	3800	1513	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
621	589	751	615	395
体力	知性	精神	敏捷	器用
355	389	219	259	531

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	1.5	–	–	–	–

EXP	53	落	クラウンフェザー	40%
			リキュールボトル	20%
ガルド	58	盗	クラウンフェザー	70%

出現場所：リーベリー岩孔(→P204)
—

ヘヴィソル・コマンド

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
42	5000	2587	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1095	964	1318	1109	696
体力	知性	精神	敏捷	器用
532	747	485	489	791

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	1.5	–

EXP	209	落	エリクシール	2%
			—	—
ガルド	140	盗	エリクシール	10%

出現場所：カン・バルク(→P214)
—

ヘヴィソル・サージェント

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
43	5200	2656	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1182	1068	1261	1015	738
体力	知性	精神	敏捷	器用
596	691	383	542	823

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	1.5	–	–	–	–

EXP	211	落	トリート	3%
			—	—
ガルド	147	盗	スペシフィック	20%

出現場所：旅船ジルニトラ(→P248)
—

ヘヴィソル・チーフ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
39	4900	2402	0	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1089	1062	1106	1038	654
体力	知性	精神	敏捷	器用
621	556	471	518	760

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	–	–

EXP	139	落	レアメタル	40%
			—	—
ガルド	113	盗	レアメタル	50%

出現場所：M37のイベント戦闘(→P232)
M42のイベント戦闘(→P245)

ヘヴィソル・ヘッド

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
57	7200	2744	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2036	1640	1924	1597	1045
体力	知性	精神	敏捷	運
924	787	754	845	1144

属性タイプ

火	−	水	−
風	−	地	−
光	−	闇	−

EXP	555	通常	トリート 10% / − −
ガルド	333	盗	スペシフィック 20%

出現場所 ルサル街道(→P281)
S094「バランの賭け」→P326

ゴブリン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
4	1445	421	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
78	118	103	115	40
体力	知性	精神	敏捷	運
90	34	49	34	99

属性タイプ

火	−	水	−
風	−	地	−
光	−	闇	−

EXP	9	通常	陸ガニ 50% / アップルグミ 30%
ガルド	19	盗	陸ガニ 50%

出現場所 イラート間道(→P137)
−

キノコゴブリン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
8	2450	593	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
179	191	169	178	117
体力	知性	精神	敏捷	運
132	61	73	60	156

属性タイプ

火	−	水	−
風	−	地	−
光	−	闇	−

EXP	12	通常	野草の種 50% / ライフボトル 20%
ガルド	23	盗	野草の種 50%

出現場所 ニ・アケリア参道(→P150)
−

ナイトゴブリン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
39	3200	1899	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1065	959	995	945	636
体力	知性	精神	敏捷	運
504	524	461	547	632

属性タイプ

火	−	水	−
風	−	地	−
光	1.5	闇	−

EXP	94	通常	メドウクリスタル 30% / − −
ガルド	123	盗	ライフボトル 50%

出現場所 バイカール廃坑(→P194)
−

ランドーゴブリン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
21	2900	1291	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
487	450	456	460	322
体力	知性	精神	敏捷	運
276	149	153	184	462

属性タイプ

火	1.5	水	−
風	−	地	0.5
光	−	闇	−

EXP	34	通常	毒針 40% / パナシーアボトル 20%
ガルド	41	盗	パナシーアボトル 50%

出現場所 ラコルム街道(→P192)
−

マインゴブリン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
63	4500	4136	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2543	1538	2880	1803	985
体力	知性	精神	敏捷	運
854	1045	824	813	1284

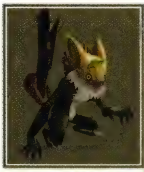
属性タイプ

火	−	水	−
風	1.5	地	−
光	−	闇	−

EXP	789	通常	リヴァヴィウス鉱石 40% / − −
ガルド	570	盗	エリクシール 10%

出現場所 タタール冥穴(→P284)
−

ゴブリン(精霊界)



Lv	HP	TP	耐性	サイズ
46	3600	2880	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1182	927	1209	1165	768
体力	知性	精神	敏捷	運
449	558	504	541	917

属性タイプ

火	−	水	−
風	1.5	地	−
光	−	闇	−

EXP	246	通常	パイングミ 30% / パナシーアボトル 30%
ガルド	168	盗	− −

出現場所 イラート間道(精霊界)(→P258)
−

キノコゴブリン(精霊界)

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
49	3800	3110	0	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1240	972	1312	1240	812
体力	知性	精神	敏捷	運
477	622	532	555	973

属性タイプ

火	−	水	1.5
風	−	地	−
光	−	闇	−

EXP	318	通常	パイングミ 30% / パナシーアボトル 30%
ガルド	217	盗	− −

出現場所 ニ・アケリア参道(精霊界)(→P263)
−

チュンチュン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
7	2080	561	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
159	158	175	147	94
体力	知性	精神	敏捷	運
92	80	46	79	143

属性タイプ

火	−	水	−
風	−	地	−
光	−	闇	−

EXP	7	通常	野鳥の卵 40% / − −
ガルド	17	盗	野鳥の卵 50%

出現場所 ニ・アケリア参道(→P150)
−

ランドーチュンチュン

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
14	2840	906	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
320	288	346	260	179
体力	知性	精神	敏捷	運
139	178	70	189	258

属性タイプ

火	−	水	1.5
風	−	地	−
光	−	闇	−

EXP	12	通常	銀鉱石 40% / パイングミ 20%
ガルド	28	盗	− −

出現場所 タラス街道(→P170)
−

パルースチュンチュン

Lv	HP	TP	個体	サイズ
39	3388	1402	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1113	1025	1039	885	624
体力	知性	精神	敏捷	器用
514	554	361	644	689

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	82	落	瑠璃色の殻	40%
			–	–
ガルド	54	盗	スペシフィック	30%

出現場所 ソグド湿道（→P206）
—

ケイブチュンチュン

Lv	HP	TP	個体	サイズ
58	4700	3823	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1916	1523	1883	1568	1036
体力	知性	精神	敏捷	器用
794	797	778	870	1052

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	377	落	瑠璃色の殻	40%
			–	–
ガルド	392	盗	瑠璃色の殻	50%

出現場所 ルサル街道（→P281）
—

チュンチュン（精霊界）

Lv	HP	TP	個体	サイズ
48	3400	3075	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1093	859	945	924	716
体力	知性	精神	敏捷	器用
424	411	384	487	763

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	–
光	–	闇	–

EXP	166	落	レモングミ	25%
			パイングミ	50%
ガルド	195	盗	–	–

出現場所 ニ・アケリア参道（精霊界）（→P263）
—

パルースチュンチュン（精霊界）

Lv	HP	TP	個体	サイズ
47	3550	3041	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1132	932	961	1043	703
体力	知性	精神	敏捷	器用
453	339	441	564	891

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	161	落	レモングミ	30%
			パイングミ	50%
ガルド	181	盗	–	–

出現場所 ソグド湿道（精霊界）（→P265）
—

ショアマンドラ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
6	2000	484	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
175	167	175	172	104
体力	知性	精神	敏捷	器用
94	88	84	88	118

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	6	落	貝殻の化石	50%
			ライフボトル	15%
ガルド	15	盗	貝殻の化石	50%

出現場所 キジル海瀑（→P144）
—

リーフマンドラ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
9	2100	625	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
190	184	206	188	125
体力	知性	精神	敏捷	器用
117	85	62	70	182

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	9	落	銀鉱石	40%
			パナシーアボトル	30%
ガルド	20	盗	銀鉱石	50%

出現場所 サマンガン樹界（→P158）
—

アイスマンドラ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
39	3800	2200	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
847	744	1001	869	524
体力	知性	精神	敏捷	器用
395	489	325	408	745

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	–	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	100	落	薬草	40%
			ホーリィボトル	20%
ガルド	122	盗	スペシフィック	30%

出現場所 ククル凍窟（→P236）
—

ランドーマンドラ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
54	4900	3547	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1708	1253	2172	1695	899
体力	知性	精神	敏捷	器用
705	982	885	614	1023

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	272	落	魔草のトゲ	40%
			–	–
ガルド	295	盗	魔草のトゲ	50%

出現場所 トルバラン街道（→P276）
—

メギストスマンドラ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
73	6400	4767	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2628	1553	3355	2056	1109
体力	知性	精神	敏捷	器用
890	1238	1114	903	1491

属性タイプ			
火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	622	落	アワーグラス	5%
			–	–
ガルド	643	盗	大樹の実り	50%

出現場所 マグナ・ゼロ（→P330）
—

ショアマンドラ（精霊界）

Lv	HP	TP	個体	サイズ
45	4000	2846	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1117	910	1335	1102	697
体力	知性	精神	敏捷	器用
439	733	442	554	856

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	144	落	パイングミ	25%
			–	–
ガルド	164	盗	–	–

出現場所 キジル海瀑（精霊界）（→P253）
—

バジリスク

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
10	2650	657	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
207	187	239	198	136
体力	知性	精神	敏捷	器用
112	110	58	81	197

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	16	硬いうろこ	50%
		パナシーアボトル	30%
ガルド	29	硬いうろこ	50%

出現場所 サマンガン樹界(→P158)
S009「参道の魔物」(→P298)

サラマンダー

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
40	4174	1445	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1186	1012	913	861	722
体力	知性	精神	敏捷	器用
504	423	358	606	698

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	76	とがった爪	40%
		—	—
ガルド	104	トリート	50%

出現場所 バイカール廃坑(→P194)
—

スカンキー

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
22	3300	1325	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
480	371	511	413	335
体力	知性	精神	敏捷	器用
198	234	111	177	426

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	1.5

EXP	35	折れた牙	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	52	パナシーアボトル	50%

出現場所 ラコルム街道(→P192)
—

コカトリス

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
39	4100	1852	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1102	985	924	926	689
体力	知性	精神	敏捷	器用
543	415	418	508	709

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	62	とがった爪	40%
		—	—
ガルド	100	スペシフィック	50%

出現場所 ソグド湿道(→P206)
—

キングコカトリス

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
58	8200	3823	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
2296	1723	1903	1668	1236
体力	知性	精神	敏捷	器用
894	797	878	970	1052

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	1.5

EXP	612	トリート	20%
		—	—
ガルド	395	スペシフィック	50%

出現場所 ルサル街道(→P281)
—

ファイアエレメント

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
52	6600	3344	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
2235	1607	1683	1461	1187
体力	知性	精神	敏捷	器用
777	774	746	988	934

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	385	魔導鉱	35%
		—	—
ガルド	251	スペシフィック	50%

出現場所 世精ノ途(1)(→P271)
—

ファイアエレメント(強化版)

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
60	8400	3891	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
2585	1923	1958	1814	1445
体力	知性	精神	敏捷	器用
992	802	997	1070	1095

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	700	ナビメタル	35%
		—	—
ガルド	462	スペシフィックプラス	50%

出現場所 世精ノ途(2)(→P291)
—

コカトリス(精霊界)

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
48	4800	3075	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1455	1326	1053	1224	846
体力	知性	精神	敏捷	器用
685	411	624	787	863

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	293	パナシーアボトル	30%
		—	—
ガルド	192	—	—

出現場所 ソグド湿道(精霊界)(→P265)
—

精霊術研究員

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
2	880	155	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
58	94	95	101	25
体力	知性	精神	敏捷	器用
70	55	62	32	47

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	6	木片	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	15	オレンジグミ	50%

出現場所 ラフォート研究所(→P132)
—

ラ・シュガル術兵

Lv	HP	TP	耐性	サイズ
14	2674	544	0	M
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
241	270	399	336	129
体力	知性	精神	敏捷	器用
165	261	182	132	170

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	22	銀鉱石	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	30	—	—

出現場所 ガンダラ要塞(→P172)
—

ラ・シュガル上等術兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
33	4200	1146	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
567	630	965	713	295
体力	知性	精神	敏捷	器用
373	627	348	330	392

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	0.5

EXP	84	ジオストーン	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	68	ジオストーン	50%

出現場所 オルダ宮(→P222)
—

ラ・シュガル術軍曹

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
36	2800	1313	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
708	740	1244	878	345
体力	知性	精神	敏捷	器用
385	664	429	478	488

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	99	真珠	40%
		オレンジグミ	10%
ガルド	112	真珠	50%

出現場所 ファイザバード沼野(→P230)
—

ア・ジュール術兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
36	3000	1222	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
715	819	1239	911	296
体力	知性	精神	敏捷	器用
425	645	458	558	501

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	114	ハチの巣	40%
		オレンジグミ	10%
ガルド	102	ハチの巣	50%

出現場所 ファイザバード沼野(→P230)
—

ラ・シュガル術兵崩れ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
30	4200	1046	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
649	539	839	665	425
体力	知性	精神	敏捷	器用
287	544	326	279	384

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.5	闇	0.5

EXP	75	砂金	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	70	レモングミ	70%

出現場所 バルナウル街道(→P218)
—

抵抗部族術兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
28	4000	844	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
589	492	1004	636	388
体力	知性	精神	敏捷	器用
267	520	310	246	371

属性タイプ			
火	—	水	0.5
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	55	砂金	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	63	レモングミ	50%

出現場所 モン高原(→P212)
—

ア・ジュールスパイ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
30	5200	1066	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
643	556	780	617	398
体力	知性	精神	敏捷	器用
290	541	338	312	286

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	77	—	—
		—	—
ガルド	69	スペシフィック	100%

出現場所 M33のボス戦(→P217)
—

抵抗部族術兵長

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
39	4900	1313	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
707	667	1253	844	424
体力	知性	精神	敏捷	器用
374	665	404	348	512

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	111	—	—
		—	—
ガルド	124	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ア・ジュール術近衛兵

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
29	4200	1025	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
522	565	1048	677	286
体力	知性	精神	敏捷	器用
340	559	345	281	368

属性タイプ			
火	1.5	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	66	巨大な甲羅	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	81	レモングミ	50%

出現場所 カン・バルク(→P214)
—

バタフライ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
7	1880	336	0	S
物攻	物防	術攻	術防	筋力
177	186	206	211	111
体力	知性	精神	敏捷	器用
123	115	122	69	111

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	7	抜け殻	50%
		オレンジグミ	20%
ガルド	18	抜け殻	40%

出現場所 ニ・アケリア参道(→P150)
—

グリーンバタフライ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
12	2250	467	0	S
物攻	物防	術攻	術防	筋力
282	310	319	343	158
体力	知性	精神	敏捷	器用
194	181	211	142	160

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	11	抜け殻	40%
		オレンジグミ	30%
ガルド	22	オレンジグミ	30%

出現場所 バーミア峡谷(→P166)
—

フラワーバタフライ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	5100	1845	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1509	1151	1275	1298	626
体力	知性	精神	敏捷	器用
554	794	822	787	529

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	180	落	不気味な触角	40%
		落	–	–
ガルド	196	盗	不気味な触角	50%

出現場所：ニ・アケリア霊山(→P268) / –

ルーンバタフライ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
33	6400	1187	2	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
809	917	1205	1106	437
体力	知性	精神	敏捷	器用
572	712	698	430	419

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	–

EXP	154	落	真珠	60%
		落	スペシフィック	50%
ガルド	81	盗	真珠	50%

出現場所：M35のイベント戦闘(→P221) / –

ウィンドフライ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	5400	2334	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1010	1062	1323	1271	559
体力	知性	精神	敏捷	器用
624	853	788	545	522

属性タイプ			
火	–	水	–
風	0.5	地	1.5
光	–	闇	–

EXP	200	落	–	–
		落	–	–
ガルド	100	盗	–	–

出現場所：シャン・ドゥ[闘技場](→P336) / –

バタフライ(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	4700	1845	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
786	950	1201	1164	296
体力	知性	精神	敏捷	器用
501	794	748	650	429

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	–

EXP	185	落	ミックスグミ	30%
		落	–	–
ガルド	197	盗	–	–

出現場所：ニ・アケリア参道(精霊界)(→P263) / –

フラワーバタフライ(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	4900	1755	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
731	744	1674	972	370
体力	知性	精神	敏捷	器用
386	743	575	474	409

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	176	落	パイングミ	30%
		落	–	–
ガルド	192	盗	–	–

出現場所：ニ・アケリア霊山(精霊界)(→P269) / –

プチプリ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
10	2255	394	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
188	203	338	255	101
体力	知性	精神	敏捷	器用
120	239	135	105	121

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	9	落	丈夫なツタ	50%
		落	オレンジグミ	30%
ガルド	22	盗	丈夫なツタ	50%

出現場所：サマンガン街道(→P155) / –

プリタチガレ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
15	2650	564	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
294	288	471	342	164
体力	知性	精神	敏捷	器用
156	337	176	166	165

属性タイプ			
火	–	水	1.5
風	–	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	14	落	丈夫なツタ	40%
		落	銀鉱石	30%
ガルド	31	盗	丈夫なツタ	50%

出現場所：タラス街道(→P170) / –

ナイトプチ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
18	2800	667	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
286	314	535	394	144
体力	知性	精神	敏捷	器用
179	388	211	177	176

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	16	落	丈夫なツタ	40%
		落	ライフボトル	5%
ガルド	36	盗	銀鉱石	50%

出現場所：ボルテア森道(→P182) / –

プリジゴク

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
26	3200	887	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
554	451	618	489	355
体力	知性	精神	敏捷	器用
227	442	281	256	200

属性タイプ			
火	–	水	1.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	34	落	薬草	40%
		落	オレンジグミ	30%
ガルド	48	盗	薬草	50%

出現場所：王の狩り場(→P202) / –

プチフリート

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
50	2729	1700	1	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1705	1425	1200	962	1080
体力	知性	精神	敏捷	器用
731	815	518	798	469

属性タイプ			
火	−1	水	2.0
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	200	落	–	–
		落	–	–
ガルド	200	盗	オレンジグミ	30%

出現場所：バイカール廃坑(→P194) ※ / –

※ローパード（→P387）が召喚する（ローパードの耐性が火ならプチフリート、地ならプチノルム、風ならプチウィンダム、水ならプチディーネ）

プチノルム

Lv	HP	TP	個体	サイズ
50	3536	954	1	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1469	1653	1260	1148	850
体力	知性	精神	敏捷	器用
1080	780	640	672	587

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	2.0	–1	–	–

EXP	200
ガルド	200

アイテム	確率
–	–
–	–
オレンジグミ	30%

出現場所 バイカール廃坑(→P194) ※
–

プチウィンダム

Lv	HP	TP	個体	サイズ
50	2662	1700	1	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1918	1785	1295	1319	998
体力	知性	精神	敏捷	器用
832	725	755	1256	699

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–1	2.0	–	–

EXP	200
ガルド	200

アイテム	確率
–	–
–	–
オレンジグミ	30%

出現場所 バイカール廃坑(→P194) ※
–

プチディーネ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
50	2538	1800	1	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1317	1319	2072	1488	754
体力	知性	精神	敏捷	器用
756	1544	814	687	610

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
2.0	–1	–	–	–	–

EXP	200
ガルド	200

アイテム	確率
–	–
–	–
オレンジグミ	30%

出現場所 バイカール廃坑(→P194) ※
–

ウィンドスピリッツ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
13	2500	486	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
235	259	306	253	128
体力	知性	精神	敏捷	器用
158	204	138	126	124

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	0.2	2.0	–	–

EXP	12
ガルド	24

アイテム	確率
銀鉱石	40%
オレンジグミ	20%
銀鉱石	40%

出現場所 バーミア峡谷(→P166)
S024『ゆううつな商人』(→P304)

ロックスピリッツ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
19	3300	687	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
448	383	563	441	288
体力	知性	精神	敏捷	器用
206	400	247	199	190

属性タイプ

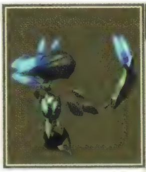
火	水	風	地	光	闇
–	–	1.5	0.5	–	–

EXP	17
ガルド	37

アイテム	確率
砂金	40%
オレンジグミ	30%
パイングミ	50%

出現場所 フェルガナ鉱山(→P184)
–

ウォータースピリッツ



Lv	HP	TP	個体	サイズ
40	4500	1255	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
926	944	1193	921	524
体力	知性	精神	敏捷	器用
547	799	459	488	504

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	0.5	–	–	–	–

EXP	68
ガルド	45

アイテム	確率
リヴァヴィウス鉱石	40%
–	–
トリート	40%

出現場所 ソグド湿道(→P206)
–

ファイアスピリッツ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
39	4100	1399	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
861	870	1054	816	487
体力	知性	精神	敏捷	器用
499	714	416	457	429

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
0.5	1.5	–	–	–	–

EXP	100
ガルド	121

アイテム	確率
オレンジグミ	20%
–	–
トリート	40%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
–

テトラスピリッツ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
71	5700	2822	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2599	1488	2775	1632	1071
体力	知性	精神	敏捷	器用
808	1304	1125	944	744

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
–	–	–	–	–	–

EXP	589
ガルド	635

アイテム	確率
リヴァヴィウス鉱石	35%
–	–
ストロングトリート	40%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
–

サンダースピリッツ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
56	4900	2169	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1617	1298	2097	1585	776
体力	知性	精神	敏捷	器用
752	1152	888	652	779

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
0.5	1.5	0.5	1.5	–	–

EXP	316
ガルド	343

アイテム	確率
ナビメタル	30%
–	–
ナビメタル	30%

出現場所 ヘリオボーグ基地(→P278)
–

ウォータースピリッツ(精霊界)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
47	4200	1824	0	S
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1127	1062	1226	1161	659
体力	知性	精神	敏捷	器用
578	735	654	588	601

属性タイプ

火	水	風	地	光	闇
1.5	0.5	–	–	–	–

EXP	164
ガルド	180

アイテム	確率
ミックスグミ	30%
–	–
–	–

出現場所 ソグド湿道(精霊界)(→P265)
–

※ローパード(→P387)が召喚する(ローパードの耐性が火ならプチフリート、地ならプチノルム、風ならプチウィンダム、水ならプチディーネ)

ハーピー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
26	3900	887	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
660	510	759	538	425
体力	知性	精神	敏捷	器用
237	557	281	314	244

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	1.5

EXP	55	砂金	40%
		—	—
ガルド	60	ミックスグミ	50%

出現場所 王の狩り場(→P202)
—

アイスハーピー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
38	4400	1399	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
801	694	1018	778	488
体力	知性	精神	敏捷	器用
354	722	422	405	354

属性タイプ

火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	139	メドウクリスタル	40%
		トリート	5%
ガルド	102	メドウクリスタル	50%

出現場所 トウライ冷原(→P234)
—

フラワーハーピー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
49	5500	1866	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2042	1370	1319	1106	928
体力	知性	精神	敏捷	器用
588	900	634	994	488

属性タイプ

火	—	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

EXP	322	魔導鉱	40%
		—	—
ガルド	222	魔導鉱	50%

出現場所 ニ・アケリア霊山(→P268)
—

ウィンドエレメント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
52	6200	2006	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2140	1481	1626	1446	999
体力	知性	精神	敏捷	器用
675	999	774	1011	788

属性タイプ

火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	385	魔導鉱	35%
		—	—
ガルド	250	トリート	50%

出現場所 世精ノ途(1)(→P271)
—

メギストスハーピー

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
75	7400	2897	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2955	1738	3039	1632	1289
体力	知性	精神	敏捷	器用
893	1261	1002	1146	963

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	988	エリクシール	10%
		—	—
ガルド	656	オールディバイド	10%

出現場所 マグナ・ゼロ(→P330)
—

フラワーハーピー(精霊界)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
49	5200	1866	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
831	748	1843	947	458
体力	知性	精神	敏捷	器用
354	900	534	504	396

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	319	パイングミ	50%
		—	—
ガルド	219	—	—

出現場所 ニ・アケリア霊山(精霊界)(→P263)
[illegible]『夢の中で 1』(→P322)

ゲコゲコ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
6	2364	218	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
188	191	175	178	107
体力	知性	精神	敏捷	器用
111	98	102	98	95

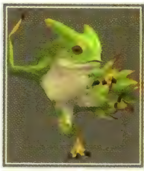
属性タイプ

火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	11	貝殻の化石	50%
		アップルグミ	20%
ガルド	26	謎の液体	40%

出現場所 キジル海瀑(→P144)
—

グラスゲコゲコ



Lv	HP	TP	剛体	サイズ
8	2700	267	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
231	233	218	202	138
体力	知性	精神	敏捷	器用
141	137	117	108	97

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	12	銀鉱石	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	40	雪色ボンボン	40%

出現場所 サマンガン街道(→P155)
—

ランドーゲコゲコ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
21	4000	581	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
514	493	459	412	299
体力	知性	精神	敏捷	器用
273	305	246	268	176

属性タイプ

火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	34	薬草	40%
		パイングミ	10%
ガルド	77	危ない液体	50%

出現場所 ラコルム街道(→P192)
—

パルースゲコゲコ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
36	5000	953	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
773	724	692	563	461
体力	知性	精神	敏捷	器用
399	377	311	388	275

属性タイプ

火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	97	キノコパウダー	40%
		パイングミ	10%
ガルド	85	魔物の体液	100%

出現場所 アルカンド湿原(→P228)
[illegible]『生存競争』(→P315)

ニワニワ

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
18	3500	500	0	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
359	398	425	366	188
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
237	284	211	206	165

属性タイプ

—	—
—	—
—	—

EXP	27	上質な綿毛	40%
		レモングミ	10%
ガルド	67	危ない液体	80%

出現場所 ボルテア森道(→P182)
—

ゲコゲコ(精霊界)

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
45	4800	1281	0	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1180	1017	1019	1159	740
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
536	599	774	556	442

属性タイプ

1.5	—
—	—
—	—

EXP	232	レモングミ	25%
		奇妙な塊	35%
ガルド	162	—	—

出現場所 キジル海瀑(精霊界)(→P253)
—

オタオタ

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
6	1504	188	0	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
142	156	175	176	77
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
94	96	98	78	99

属性タイプ

1.5	—
—	—
—	—

EXP	6	貝殻の化石	40%
		アップルグミ	20%
ガルド	24	雪色ボンボン	80%

出現場所 キジル海瀑(→P144)
—

グラスオタオタ

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
8	2200	267	0	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
205	224	218	202	118
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
141	137	117	99	97

属性タイプ

—	—
—	—
—	—

EXP	7	銀鉱石	40%
		アップルグミ	30%
ガルド	29	雪色ボンボン	80%

出現場所 サマンガン街道(→P154)
—

ランドーオタオタ

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
20	2800	530	0	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
421	447	468	400	224
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
256	318	234	244	172

属性タイプ

1.5	0.5
—	—
—	—

EXP	19	薬草	40%
		レモングミ	10%
ガルド	62	危ない液体	80%

出現場所 ラコルム街道(→P192)
—

パルースオタオタ

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
36	3700	891	0	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
709	652	630	529	416
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
344	345	288	375	270

属性タイプ

1.5	0.5
—	—
—	—

EXP	50	キノコパウダー	40%
		レモングミ	5%
ガルド	80	魔物の体液	100%

出現場所 アルカンド湿原(→P228)
[illegible]「生存競争」(→P315)

ピヨピヨ

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
17	2600	485	0	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
336	363	404	349	177
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
211	267	199	195	162

属性タイプ

—	—
—	—
—	—

EXP	15	上質な綿毛	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	48	危ない液体	80%

出現場所 ボルテア森道(→P182)
—

オタオタ(精霊界)

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
43	3900	1195	0	S
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
1074	874	952	916	668
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
419	587	542	537	429

属性タイプ

1.5	—
—	—
—	—

EXP	117	ミックスグミ	30%
		奇妙な塊	35%
ガルド	143	—	—

出現場所 キジル海瀑(精霊界)(→P253)
—

ダスクシェイド

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
12	2720	350	0	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
258	260	309	249	140
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
143	206	131	149	129

属性タイプ

0.5	2.0
0.5	2.0
—	—

EXP	16	銀鉱石	50%
		—	—
ガルド	43	危ない液体	80%

出現場所 クラマ間道(→P163)
—

ゴーレムシェイド

Lv	HP	TP	[illegible]	[illegible]
15	3400	423	0	M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
327	332	399	302	180
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
187	280	158	183	147

属性タイプ

—	—
—	—
2.0	—

EXP	24	毒針	40%
		オレンジグミ	20%
ガルド	58	謎の液体	80%

出現場所 ガンダラ要塞(→P172)
—

ワームシェイド

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
19	4000	515	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
503	443	514	371	308
体力	知性	精神	敏捷	器用
234	378	200	247	160

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	–
光	–	闇	–

EXP	29	毒針	40%
		折れた牙	30%
ガルド	70	危ない液体	80%

出現場所 フェルガナ鉱山(→P184)
–

ウォーターエレメント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
52	6700	1505	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2033	1313	1723	1226	1050
体力	知性	精神	敏捷	器用
650	894	648	756	666

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	385	魔導鉱	35%
		–	–
ガルド	253	奇妙な塊	80%

出現場所 世精ノ途(1)(→P271)
–

ストロングシェイド

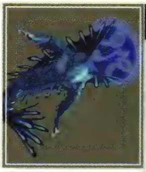
Lv	HP	TP	剛体	サイズ
60	7200	1751	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2468	1471	2789	1804	1212
体力	知性	精神	敏捷	器用
715	1318	962	856	965

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	722	–	–
		–	–
ガルド	466	–	–

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
–

ウォーターエレメント(強化版)



Lv	HP	TP	剛体	サイズ
61	7700	1831	0	M
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2451	1543	2057	1646	1184
体力	知性	精神	敏捷	器用
798	996	983	847	774

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	754	アクアティックゼリー	20%
		–	–
ガルド	494	アクアティックゼリー	80%

出現場所 世精ノ途(2)(→P291)
–

スケルトン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
15	4900	423	0	L
物攻	物防	術攻	術防	筋力
367	340	399	302	220
体力	知性	精神	敏捷	器用
187	280	158	183	147

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	1.5	闇	0.5

EXP	44	銀鉱石	40%
		折れた牙	15%
ガルド	84	危ない液体	80%

出現場所 タラス街道(→P170)
–

マインスケルトン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
20	6000	530	0	L
物攻	物防	術攻	術防	筋力
493	457	532	395	300
体力	知性	精神	敏捷	器用
255	382	211	238	180

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	65	上質な綿毛	40%
		ライフボトル	20%
ガルド	116	不思議なビード	80%

出現場所 フェルガナ鉱山(→P184)
–

アイススケルトン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
39	6600	1065	0	L
物攻	物防	術攻	術防	筋力
1029	911	1143	730	628
体力	知性	精神	敏捷	器用
481	671	347	508	383

属性タイプ			
火	1.3	水	0.7
風	–	地	0.7
光	–	闇	–

EXP	259	メドウクリスタル	40%
		ダークボトル	20%
ガルド	109	奇妙な塊	80%

出現場所 ククル凍窟(→P236)
–

アースエレメント

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
52	8200	1505	0	L
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2149	1480	1714	1087	1022
体力	知性	精神	敏捷	器用
686	799	515	984	687

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	771	魔導鉱	35%
		–	–
ガルド	253	スス色ポンポン	80%

出現場所 世精ノ途(1)(→P271)
–

アースアリーナ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
41	7200	1100	0	L
物攻	物防	術攻	術防	筋力
1533	1261	1130	983	922
体力	知性	精神	敏捷	器用
583	699	515	824	547

属性タイプ			
火	–	水	–
風	1.5	地	0.5
光	–	闇	–

EXP	600	–	–
		–	–
ガルド	200	–	–

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
–

ジェントルメン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
60	8800	2800	1	L
物攻	物防	術攻	術防	筋力
2386	1889	2225	1510	1180
体力	知性	精神	敏捷	器用
1058	1158	765	992	857

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	500	ナビメタル	35%
		ローズマリー	5%
ガルド	250	スス色ポンポン	80%

出現場所 ソグド湿道(→P206)
–

ジェントルイプリート

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	8725	1998	1	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2649	1765	1968	1304	1450
体力	知性	精神	敏捷	器用
845	988	658	1050	748

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	500	落	ナビメタル	35%
			ラベンダー	5%
ガルド	250	盗	スス色ポンポン	80%

出現場所 ノール灼洞(→P238)
—

ジェントルノ～ムゥ

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	9563	890	1	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2480	2016	1661	1197	1320
体力	知性	精神	敏捷	器用
1240	754	673	854	622

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

EXP	500	落	ナビメタル	35%
			サフラン	5%
ガルド	250	盗	スス色ポンポン	80%

出現場所 バイカール廃坑(→P194)
—

ジェントルひぃ･ひぃ･ふ～

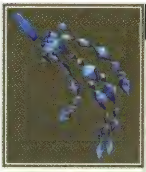
Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	9009	1180	1	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2681	1901	1916	1412	1240
体力	知性	精神	敏捷	器用
765	884	754	1480	802

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	500	落	ナビメタル	35%
			ベルベーヌ	5%
ガルド	250	盗	スス色ポンポン	80%

出現場所 バーミア峡谷(→P166)
—

ジェントルミャンディーネ



Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	6882	3500	1	L
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2310	1685	2505	1961	1200
体力	知性	精神	敏捷	器用
919	1420	1240	877	729

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	0.5
光	—	闇	—

EXP	500	落	ナビメタル	35%
			カモミール	5%
ガルド	250	盗	スス色ポンポン	80%

出現場所 ククル凍窟(→P236)
—

ジュード(闘技場)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	20000	1200	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1947	2266	1420	1829	1457
体力	知性	精神	敏捷	器用
1356	1244	1255	1698	1209

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	2000	落	—	—
			—	—
ガルド	2000	盗	—	—

出現場所 シャン･ドゥ[闘技場](→P336)
—

ミラ(闘技場)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	20000	1400	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1682	1964	1532	1804	1388
体力	知性	精神	敏捷	器用
1240	1567	1157	1411	1224

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	2000	落	—	—
			—	—
ガルド	2000	盗	—	—

出現場所 シャン･ドゥ[闘技場](→P336)
—

アルヴィン(闘技場)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	22000	1000	5	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1925	2136	1024	1343	1659
体力	知性	精神	敏捷	器用
1422	988	887	1304	1098

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	2000	落	—	—
			—	—
ガルド	2000	盗	—	—

出現場所 シャン･ドゥ[闘技場](→P336)
—

エリーゼ(闘技場)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	16000	1800	3	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1304	1624	1712	2364	1198
体力	知性	精神	敏捷	器用
1098	1588	1654	1145	1322

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	2000	落	—	—
			—	—
ガルド	2000	盗	—	—

出現場所 シャン･ドゥ[闘技場](→P336)
—

ローエン(闘技場)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	14000	2200	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1139	1544	1927	2058	988
体力	知性	精神	敏捷	器用
994	1799	1212	1254	1477

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	2000	落	—	—
			—	—
ガルド	2000	盗	—	—

出現場所 シャン･ドゥ[闘技場](→P336)
—

レイア(闘技場)

Lv	HP	TP	個体	サイズ
60	17000	1300	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1698	2259	1438	1837	1297
体力	知性	精神	敏捷	器用
1499	1288	1287	1502	1155

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	2000	落	—	—
			—	—
ガルド	2000	盗	—	—

出現場所 シャン･ドゥ[闘技場](→P336)
—

アルヴィン

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	14000	1000	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1640	1819	1792	1720	1045
体力	知性	精神	敏捷	器用
1144	954	864	778	1109

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	10000	フィートシンボル	100%
		—	—
ガルド	5000	—	—

出現場所: M44のボス戦(→P252) / —

ガイアス(1)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	42000	2800	8	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2923	2734	2324	2384	1655
体力	知性	精神	敏捷	器用
1418	1346	1422	1642	1156

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	0.5	闇	—

EXP	10000	エクシード	100%
		—	—
ガルド	5000	—	—

出現場所: M36のボス戦(→P227) / —

ガイアス(2)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
65	48000	4300	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
3564	3892	3056	3159	2455
体力	知性	精神	敏捷	器用
2240	1860	1864	2269	1872

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	0.5	闇	—

EXP	50000	—	—
		—	—
ガルド	20000	—	—

出現場所: M58のボス戦(→P289) / —

ガイアス(3)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
70	120000	4800	5	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
3233	3190	3275	2317	2788
体力	知性	精神	敏捷	器用
2360	2245	1922	2455	1910

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	0.7	闇	1.3

EXP	0	—	—
		—	—
ガルド	0	オメガエリクシール	100%

出現場所: M58／M54のボス戦(→P290) / —

ミュゼ(1)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
50	48000	4000	7	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2901	2542	2967	2414	1897
体力	知性	精神	敏捷	器用
1448	1966	1274	1192	1245

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.3	闇	0.7

EXP	10000	ミスティマーク	100%
		—	—
ガルド	5000	—	—

出現場所: M48のボス戦(→P260) / —

ミュゼ(2)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
50	21000	2000	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2101	1966	2238	2107	1252
体力	知性	精神	敏捷	器用
1084	1388	1224	1054	1009

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.3	闇	0.7

EXP	20000	ミスティマーク	100%
		—	—
ガルド	5000	—	—

出現場所: M46のボス戦(→P261) / —

ミュゼ(3)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
65	40000	4800	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2381	3244	2613	3553	2044
体力	知性	精神	敏捷	器用
1998	2350	2150	1896	2055

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.3	闇	0.7

EXP	50000	—	—
		—	—
ガルド	20000	—	—

出現場所: M54のボス戦(→P289) / —

ミュゼ(4)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
70	54000	5700	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2751	2511	2633	2777	2436
体力	知性	精神	敏捷	器用
2011	2414	2220	2022	2125

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	1.3	闇	0.7

EXP	0	—	—
		—	—
ガルド	0	ストロングトリート	40%

出現場所: M58／M54のボス戦(→P290) / —

ナハティガル

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
36	40000	2200	7	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2059	2109	1642	1576	1120
体力	知性	精神	敏捷	器用
1183	1024	942	838	716

属性タイプ			
火	—	水	1.2
風	—	地	1.2
光	—	闇	0.5

EXP	4000	ブラックオニキス	100%
		—	—
ガルド	4000	アメジスト	80%

出現場所: M35のボス戦(→P221) / —

ジランド

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	42000	3100	5	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2640	2248	2449	2100	1620
体力	知性	精神	敏捷	器用
1130	1514	1078	1324	1199

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	1.5
光	—	闇	—

EXP	8000	リンクロング	100%
		—	—
ガルド	6000	エクシード	30%

出現場所: M43のボス戦(→P247) / —

ウィンガル(1)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
32	24000	1200	5	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1329	1273	1217	741	871
体力	知性	精神	敏捷	器用
739	848	690	934	636

EXP	1500	ナイツシンボル	100%
		—	—
ガルド	1500	ウィンドマント	100%

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

出現場所: M30のボス戦(→P209) / —

ウィンガル(2)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
38	28000	2400	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
2024	1722	1547	1319	1084
体力	知性	精神	敏捷	器用
832	944	784	1290	745

EXP	3500	クイックリング	100%
		—	—
ガルド	3000	オパール	100%

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

出現場所: M36のボス戦(→P227) / —

ウィンガル(3)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
63	66000	4000	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
5275	3792	4199	3039	2357
体力	知性	精神	敏捷	器用
1754	2244	1544	2612	1744

EXP	40000	—	—
		—	—
ガルド	15000	アトモスフィア	100%

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

出現場所: M58／M54のボス戦(→P252) / —

ウィンガル(闘技場)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
65	47000	6200	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
5490	4262	4320	3419	2458
体力	知性	精神	敏捷	器用
1798	2354	1602	2788	1744

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	0	—	—

属性タイプ			
火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

出現場所: シャン・ドゥ[闘技場](→P336) / —

赤い服の少女

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
5	3000	450	3	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
161	196	169	159	88
体力	知性	精神	敏捷	器用
132	102	90	78	82

EXP	250	—	—
		—	—
ガルド	500	—	—

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所: M02のボス戦(→P129) / —

アグリア(1)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
33	30000	1900	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1176	1026	1102	1010	961
体力	知性	精神	敏捷	器用
773	1066	826	768	785

EXP	3000	ガーネット	100%
		—	—
ガルド	3000	レモングミ	100%

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所: M33のボス戦(→P217) / —

アグリア(2)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
51	45000	3400	5	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
3476	2653	3132	2426	1855
体力	知性	精神	敏捷	器用
1451	1714	1457	1552	1211

EXP	10000	ウィズダムリング	100%
		—	—
ガルド	12500	ブルーカモミール	100%

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所: M51のボス戦(→P267) / —

アグリア(闘技場)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
62	38000	4100	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
4035	3224	3321	2916	2314
体力	知性	精神	敏捷	器用
1551	1855	1599	1685	1244

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	0	—	—

属性タイプ			
火	0.5	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所: シャン・ドゥ[闘技場](→P336) / —

プレザ(1)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
30	22000	1700	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1127	1062	1544	1301	745
体力	知性	精神	敏捷	器用
664	1092	725	582	596

EXP	1300	ホーリィシンボル	100%
		—	—
ガルド	1000	アクアマント	100%

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所: M30のボス戦(→P209) / —

プレザ(2)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
37	26000	2200	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
1493	1265	1883	1619	902
体力	知性	精神	敏捷	器用
742	1181	976	738	846

EXP	2500	ハートリング	100%
		—	—
ガルド	2000	アクアマリン	100%

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所: M36のボス戦(→P227) / —

プレザ(3)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
52	49000	3000	6	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
3388	2433	3419	2887	1790
体力	知性	精神	敏捷	器用
1346	1811	1771	1382	1423

EXP	14000	ソウルリング	100%
		—	—
ガルド	7500	ブルーバジル	100%

出現場所: M51のボス戦(→P267) / —

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

プレザ(闘技場)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
63	42000	4000	6	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
4092	3019	4328	3423	2414
体力	知性	精神	敏捷	器用
1447	2555	1799	1482	1523

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	0	—	—

出現場所: シャン・ドゥ[闘技場](→P336) / —

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

ジャオ(1)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
13	17000	800	5	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
435	450	372	368	274
体力	知性	精神	敏捷	器用
292	189	184	172	244

EXP	450	ウィンドマント	100%
		—	—
ガルド	1000	—	—

出現場所: M14のボス戦(→P157) / —

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

ジャオ(2)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
38	30000	1800	5	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
1858	1697	1094	1212	1132
体力	知性	精神	敏捷	器用
1056	526	799	859	681

EXP	3000	スタミナリング	100%
		—	—
ガルド	2500	ルビー	100%

出現場所: M36のボス戦(→P227) / —

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

ジャオ(闘技場)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
64	53000	3800	6	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
3971	3348	2964	2586	2240
体力	知性	精神	敏捷	器用
1836	1446	1349	1440	1247

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	0	—	—

出現場所: シャン・ドゥ[闘技場](→P336) / —

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

イバル(1)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
17	7000	880	2	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
590	595	477	488	308
体力	知性	精神	敏捷	器用
314	287	300	366	218

EXP	700	ラベンダー	100%
		—	—
ガルド	1000	—	—

出現場所: M20のボス戦(→P177) / —

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

イバル(2)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
50	42000	2300	5	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
3152	2744	2068	1925	1844
体力	知性	精神	敏捷	器用
1334	1162	983	1736	1183

EXP	10000	アジリティリング	100%
		—	—
ガルド	3500	レッドサフラン	100%

出現場所: M50のボス戦(→P266) / —

属性タイプ			
火	—	水	—
風	1.5	地	—
光	—	闇	—

イバル(闘技場)

Lv	HP	TP	重体	サイズ
50	18000	3800	4	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
2355	2339	1816	1562	1158
体力	知性	精神	敏捷	器用
1388	1054	986	1699	1109

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	0	—	—

出現場所: シャン・ドゥ[闘技場](→P336) / —

属性タイプ			
火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

マクスウェル

Lv	HP	TP	重体	サイズ
60	70000	5000	9	L
物攻	物防	術攻	術防	精力
3720	2920	3320	3160	2000
体力	知性	精神	敏捷	器用
1500	2000	1800	1700	1600

EXP	50000	エレメンタル	100%
		—	—
ガルド	25000	エレメントマント	100%

出現場所: M52/M48のボス戦(→P270) / —

属性タイプ			
火	※	水	※
風	※	地	※
光	※	闇	※

セルシウス

Lv	HP	TP	重体	サイズ
47	48000	3000	4	M
物攻	物防	術攻	術防	精力
2930	2340	2639	2050	1792
体力	知性	精神	敏捷	器用
1055	1782	1045	1545	1081

EXP	7000	リンクアップ	100%
		—	—
ガルド	4000	アクアマリン	100%

出現場所: M43のボス戦(→P247) / —

属性タイプ			
火	1.5	水	0.5
風	—	地	0.5
光	—	闇	—

※マクスウェルは、「属性チェンジ」の使用により属性タイプが変化する。耐性が火／水／風／地になった場合は、それぞれ弱点が水／火／地／風となり、耐性の場合は0.5、弱点の場合は2.0となる

ヴォルト

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
62	62000	4150	6	M
4202	2909	2950	2714	1954
1588	1844	1799	1884	1244

EXP	30000	アレキサンドライト	100%
		―	―
ガルド	15000	オメガエリクシール	100%

属性タイプ

0.8	1.2
0.8	1.2
―	―

出現場所 M54／M50のボス戦(→P275)
―

グレーターデモッシュ

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
8	14000	600	5	LL
388	402	300	282	249
266	148	126	144	212

EXP	400	ポイズンチャーム	100%
		―	―
ガルド	800	―	―

属性タイプ

1.5	0.5
―	―
―	―

出現場所 M08のボス戦(→P141)
―

グレーターデモッシュ(闘技場)

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
44	38000	1100	5	LL
3891	1706	3075	1222	1250
1144	920	854	1021	807

EXP	1000	―	―
		―	―
ガルド	1000	―	―

属性タイプ

1.5	0.5
―	―
―	―

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
―

名も無き変異体

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
16	20000	1100	4	LL
529	555	471	388	312
344	299	195	248	222

EXP	600	ウィングドブーツ	100%
		アースマント	100%
ガルド	1000	―	―

属性タイプ

―	―
―	1.5
―	―

出現場所 M16のボス戦(→P164)
―

名も無き変異体(闘技場)

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
45	36000	1800	4	LL
4074	1978	3541	1643	1222
1228	1244	1122	1344	955

EXP	1000	―	―
		―	―
ガルド	1000	―	―

属性タイプ

―	―
―	1.5
―	―

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
―

ハンマーズァーム(1)

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
22	9000	815	3	LL
740	636	586	600	470
340	324	342	338	323

EXP	800	ストロングトリート	100%
		スペシフィックプラス	100%
ガルド	1200	シールチャーム	75%

属性タイプ

―	―
―	―
―	―

出現場所 M22のボス戦(→P181)
―

ハンマーズァーム(2)

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
22	22000	1325	6	LL
926	795	733	751	588
425	405	428	422	404

EXP	1000	クイックリング	100%
		―	―
ガルド	1800	シールチェック	75%

属性タイプ

―	―
―	―
―	―

出現場所 M22のボス戦(→P181)
―

ハンマーズァーム(闘技場)

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
46	40000	1655	6	LL
3266	2110	2565	1782	1455
1385	1001	1148	1224	1224

EXP	1000	―	―
		―	―
ガルド	1000	―	―

属性タイプ

―	―
―	―
―	―

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
―

ファイアティグル

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
40	46000	2400	30	LL
2239	2031	1673	1405	1284
1024	984	774	1251	724

EXP	4000	マイトリング	100%
		ガーネット	70%
ガルド	4000	オメガエリクシール	75%

属性タイプ

0.7	1.3
―	―
―	―

出現場所 M37のボス戦(→P267)
S37「洞窟の魔物」(→P321)

ファイアティグル(闘技場)

Lv	HP	TP	[illegible]	サイズ
47	39000	2900	30	LL
3501	2113	2367	1262	1584
1224	1104	847	1455	824

EXP	1000	―	―
		―	―
ガルド	1000	―	―

属性タイプ

0.7	1.3
―	―
―	―

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
―

アクアドラゴン1

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	36000	1800	5	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1944	1691	2064	1776	1213
体力	知性	精神	敏捷	器用
896	1183	948	921	987

属性タイプ

火	1.3	水	0.7
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	3000	ヒールバングル	100%
		—	—
ガルド	2500	—	—

出現場所 M37のボス戦(→P267)
S077「洞窟の魔物」(→P321)

アクアドラゴン1(闘技場)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
47	40000	2400	5	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
2642	1693	2557	1445	1344
体力	知性	精神	敏捷	器用
1158	1587	922	945	844

属性タイプ

火	1.3	水	0.7
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	1000	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

アクアドラゴン2

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	35000	2200	5	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1726	1670	2320	1605	1028
体力	知性	精神	敏捷	器用
958	1485	842	845	778

属性タイプ

火	1.3	水	0.7
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	3000	メンタルバングル	100%
		—	—
ガルド	2500	—	—

出現場所 M37のボス戦(→P267)
S077「洞窟の魔物」(→P321)

アクアドラゴン2(闘技場)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
50	40000	3000	5	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
2834	1550	2744	1603	1288
体力	知性	精神	敏捷	器用
1058	1699	1022	892	902

属性タイプ

火	1.3	水	0.7
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	1000	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ガンダラ要塞防衛ゴーレム1

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
55	40000	2800	12	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
3882	3779	3363	3263	2325
体力	知性	精神	敏捷	器用
1821	2145	1646	1656	1148

属性タイプ

火	—	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	10000	ザ・レッドマント	100%
		—	—
ガルド	5000	—	—

出現場所 S085「ガンダラ要塞攻略戦」(→P326)
—

ガンダラ要塞防衛ゴーレム2

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
55	40000	2200	12	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
4329	3837	2766	2724	2591
体力	知性	精神	敏捷	器用
1601	1526	1098	2031	1368

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	10000	ザ・ブルーマント	100%
		—	—
ガルド	5000	—	—

出現場所 S085「ガンダラ要塞攻略戦」(→P326)
—

ブルータル

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
24	28000	1500	7	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1123	1008	1074	899	699
体力	知性	精神	敏捷	器用
555	698	480	522	467

属性タイプ

火	—	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	1200	リンクチャーム	100%
		—	—
ガルド	1500	リンクチャーム	100%

出現場所 M26のボス戦(→P190)
—

ブルータル(闘技場)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
48	40000	1800	7	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
3460	2083	2314	1349	1544
体力	知性	精神	敏捷	器用
1322	1278	821	1254	954

属性タイプ

火	—	水	1.5
風	—	地	—
光	—	闇	—

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	1000	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

プテラブロンク

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
32	36000	1950	7	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
1622	1218	1616	1159	952
体力	知性	精神	敏捷	器用
822	949	752	844	862

属性タイプ

火	—	水	1.5
風	0.7	地	—
光	—	闇	—

EXP	2200	オパール	100%
		—	—
ガルド	2500	オパール	100%

出現場所 M31のボス戦(→P210)
—

プテラブロンク(闘技場)

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
49	42000	2250	7	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	筋力
3535	1894	2314	1705	1623
体力	知性	精神	敏捷	器用
1322	1105	1344	1247	1068

属性タイプ

火	—	水	1.5
風	0.7	地	—
光	—	闇	—

EXP	1000	—	—
		—	—
ガルド	1000	—	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ワイバーン

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
50	52000	1500	5	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
2603	2129	1805	1595	1422
体力	知性	精神	敏捷	器用
1330	1108	1221	1192	755

EXP	8000	落	タフネスリング	100%
			—	—
ガルド	1500	盗	レッドベルベーヌ	100%

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	0.5	地	—
光	—	闇	—

出現場所 M50のボス戦(→P266)
—

ワイバーン(闘技場)

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
60	36000	2500	5	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
2953	1705	2230	1530	1654
体力	知性	精神	敏捷	器用
1344	1244	1369	1385	1187

EXP	1000	落	—	—
			—	—
ガルド	1000	盗	—	—

属性タイプ

火	1.5	水	—
風	0.5	地	—
光	—	闇	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

ドランソード

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
60	80000	3500	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
5226	4010	5094	3491	2910
体力	知性	精神	敏捷	器用
2016	3119	1740	2688	2213

EXP	10000	落	咆魔刀ドランデューオ	100%
			—	—
ガルド	0	盗	—	—

属性タイプ

火	—	水	—
風	1.5	地	0.5
光	—	闇	—

出現場所 S002「あふれる瘴気」(→P325)
—

フォルザーム

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
58	70000	3200	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
5990	4722	4326	3629	3174
体力	知性	精神	敏捷	器用
2214	2226	1980	3456	2340

EXP	9500	落	詠魔爪フォルゼクス	100%
			—	—
ガルド	0	盗	—	—

属性タイプ

火	—	水	—
風	0.5	地	1.5
光	—	闇	—

出現場所 S016「魔装獣」(→P300)
—

シュヴァイス

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
61	82000	2450	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
5705	4264	3062	2840	3576
体力	知性	精神	敏捷	器用
2399	1380	1728	2250	1728

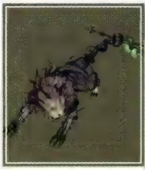
EXP	12000	落	断魔剣ヴァイスヘイン	100%
			—	—
ガルド	0	盗	—	—

属性タイプ

火	1.3	水	0.7
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所 S016「魔装獣」(→P300)
—

ガットレガ



Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
58	72000	2800	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
5357	3774	4937	3900	3058
体力	知性	精神	敏捷	器用
1830	3311	2640	2555	1330

EXP	8000	落	唸魔杖トレガトリア	100%
			—	—
ガルド	0	盗	—	—

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	1.5

出現場所 S016「魔装獣」(→P300)
—

メランブロン

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
61	75000	4000	10	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
5000	3466	5007	2875	2814
体力	知性	精神	敏捷	器用
1772	3377	1586	2220	1356

EXP	14000	落	叫魔刃メランデトラ	100%
			—	—
ガルド	0	盗	—	—

属性タイプ

火	0.75	水	1.25
風	0.75	地	—
光	—	闇	—

出現場所 S003「魔装獣の襲撃」(→P326)
—

ローパード

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
59	66000	4200	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
3904	2788	5590	3992	2333
体力	知性	精神	敏捷	器用
1564	3946	2574	1597	1382

EXP	9000	落	唱魔棍パードベンテ	100%
			—	—
ガルド	0	盗	—	—

属性タイプ

火	※	水	※
風	※	地	※
光	—	闇	—

出現場所 S016「魔装獣」(→P300)
—

ヴェウィンドアイ

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
62	70000	2900	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
4508	3441	3911	3050	2659
体力	知性	精神	敏捷	器用
2200	2134	1933	2016	1985

EXP	15000	落	謎の宝珠	100%
			—	—
ガルド	7000	盗	ストロングトリート	50%

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所 トルバラン街道(→P276)
—

ヴェウィンドアイ(闘技場)

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
62	38000	2900	8	LL
物攻	物防	魔攻	魔防	重力
4408	3141	3811	2750	2659
体力	知性	精神	敏捷	器用
2200	2134	1933	2016	1985

EXP	1000	落	—	—
			—	—
ガルド	1000	盗	—	—

属性タイプ

火	—	水	—
風	—	地	—
光	—	闇	—

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
—

※ローパードは、「バリアチェンジ」の使用により属性タイプが変化する。耐性が火/水/風/地になった場合は、それぞれ弱点が水/火/地/風となり、耐性の場合は0.5、弱点の場合は2.0となる

グラッディクロー

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
63	77000	3200	8	LL
物攻	物防	術攻	術防	腕力
4540	3440	2398	1576	2744
体力	知性	精神	敏捷	器用
2244	1246	1093	1912	1223

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	15000	謎の宝珠	100%
		–	–
ガルド	5000	スペシフィックプラス	50%

出現場所 ルサル街道(→P281)
–

グラッディクロー(闘技場)

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
63	40000	3200	8	LL
物攻	物防	術攻	術防	腕力
4440	3140	2198	1276	2744
体力	知性	精神	敏捷	器用
2244	1246	1093	1912	1223

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	1000	–	–
		–	–
ガルド	1000	–	–

出現場所 シャン・ドゥ[闘技場](→P336)
–

封じられし者の眷属・紅

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
68	80000	3900	8	LL
物攻	物防	術攻	術防	腕力
6064	4628	4576	2819	3090
体力	知性	精神	敏捷	器用
2795	2213	1517	2359	1766

属性タイプ			
火	0.75	水	1.25
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	絶技の書「一刺必滅」	100%
		–	–
ガルド	5000	レッドラベンダー	50%

出現場所 S075『失われた理外の環』(→P320)
–

封じられし者の眷属・蒼

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
68	74000	4500	8	LL
物攻	物防	術攻	術防	腕力
5570	3901	5568	3919	2854
体力	知性	精神	敏捷	器用
2268	2910	2348	2105	1982

属性タイプ			
火	1.25	水	0.75
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	–	–
		–	–
ガルド	5000	ブルーカモミール	50%

出現場所 S075『失われた理外の環』(→P320)
–

黄金魔剣士・瞬

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	80000	5000	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
7354	5260	6302	4029	3586
体力	知性	精神	敏捷	器用
2844	3307	2340	3666	2546

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	ブルーサフラン	100%
		–	–
ガルド	0	レッドサフラン	100%

出現場所 S102『黄金魔剣士』(→P328)
–

黄金魔剣士・元

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	76000	5500	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
6821	4566	6774	4483	3413
体力	知性	精神	敏捷	器用
2470	3630	2641	3190	2694

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	ブルーカモミール	100%
		–	–
ガルド	0	レッドカモミール	100%

出現場所 S102『黄金魔剣士』(→P328)
–

黄金魔剣士・剛

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	90000	3200	8	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
6919	4411	4875	3265	3910
体力	知性	精神	敏捷	器用
2650	2105	1968	2466	2294

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	ブルーラベンダー	100%
		–	–
ガルド	0	レッドラベンダー	100%

出現場所 S102『黄金魔剣士』(→P328)
–

黄金魔剣士・愛

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	78000	4200	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
6714	4684	5995	3967	3226
体力	知性	精神	敏捷	器用
2563	3186	2526	3293	2174

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	ブルーベルベーヌ	100%
		–	–
ガルド	0	レッドベルベーヌ	100%

出現場所 S102『黄金魔剣士』(→P328)
–

黄金魔剣士・護

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	64000	6000	6	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
5447	3666	7334	5353	2710
体力	知性	精神	敏捷	器用
2358	3906	3305	2110	2946

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	ブルーバジル	100%
		–	–
ガルド	0	レッドバジル	100%

出現場所 S102『黄金魔剣士』(→P328)
–

黄金魔剣士・揮

Lv	HP	TP	鋼体	サイズ
80	69000	6400	4	M
物攻	物防	術攻	術防	腕力
4939	3282	7700	5099	2382
体力	知性	精神	敏捷	器用
2186	4162	2786	1867	3302

属性タイプ			
火	–	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	20000	ブルージャスミン	100%
		–	–
ガルド	0	レッドジャスミン	100%

出現場所 S102『黄金魔剣士』(→P328)
–

黒匣戦士1

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
25	10000	1500	2	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
816	691	735	643	544
体力	知性	精神	敏捷	器用
388	400	285	325	464

属性タイプ

火	–	水	–
風	1.5	地	–
光	–	闇	–

EXP	400	落	ローズマリー	100%
			レモングミ	100%
ガルド	525	盗	レモングミ	70%

出現場所: M27のボス戦(→P196)
–

黒匣戦士2

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
25	9000	1800	2	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
767	702	825	726	503
体力	知性	精神	敏捷	器用
422	425	301	300	567

属性タイプ

火	–	水	1.5
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	400	落	バジル	100%
			パナシーアボトル	100%
ガルド	525	盗	アップルグミ	70%

出現場所: M27のボス戦(→P196)
–

黒匣戦士3

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
25	9500	1700	2	M
物攻	物防	精攻	精防	腕力
774	735	875	704	488
体力	知性	精神	敏捷	器用
440	502	288	330	526

属性タイプ

火	1.5	水	–
風	–	地	–
光	–	闇	–

EXP	400	落	カモミール	100%
			ライフボトル	100%
ガルド	525	盗	ミラクルグミ	50%

出現場所: M27のボス戦(→P196)
–

バキュラ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
20	4000	0	0	L
物攻	物防	精攻	精防	腕力
620	1660	800	1840	200
体力	知性	精神	敏捷	器用
1500	200	1500	200	500

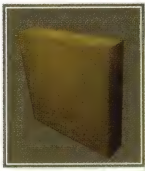
属性タイプ

火	0.25	水	0.25
風	0.25	地	0.25
光	0.25	闇	0.25

EXP	1000	落	ミラクルグミ	30%
			ライフボトル	5%
ガルド	0	盗	–	–

出現場所: サマンガン樹界(→P158) ※
クラマ間道(→P163) ※

ブロンズバキュラ



Lv	HP	TP	剛体	サイズ
40	8000	0	0	L
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1100	2380	1100	2380	400
体力	知性	精神	敏捷	器用
2000	400	2000	500	500

属性タイプ

火	0.25	水	0.25
風	0.25	地	0.25
光	0.25	闇	0.25

EXP	2000	落	ミラクルグミ	30%
			ライフボトル	5%
ガルド	0	盗	–	–

出現場所: ラコルム街道(→P192) ※
王の狩り場(→P202) ※

シルバーバキュラ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
60	16000	0	0	L
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1460	2980	1460	2980	600
体力	知性	精神	敏捷	器用
2500	600	2500	600	600

属性タイプ

火	0.25	水	0.25
風	0.25	地	0.25
光	0.25	闇	0.25

EXP	5000	落	ミラクルグミ	30%
			ライフボトル	5%
ガルド	0	盗	–	–

出現場所: 旅船ジルニトラ(→P248) ※
ニ・アケリア霊山(→P268) ※

ゴールドバキュラ

Lv	HP	TP	剛体	サイズ
80	32000	0	0	L
物攻	物防	精攻	精防	腕力
1880	3640	1880	3640	800
体力	知性	精神	敏捷	器用
3000	800	3000	800	800

属性タイプ

火	0.25	水	0.25
風	0.25	地	0.25
光	0.25	闇	0.25

EXP	10000	落	ミラクルグミ	30%
			ライフボトル	5%
ガルド	0	盗	–	–

出現場所: タタール冥穴(→P284) ※
世精ノ途(2)(→P291) ※

※各種バキュラは、5%の確率で出現する。詳しい出現位置については350ページを参照

アイテムデータ

ライブラリのアイテム記録の順番に、アイテムのデータを掲載している。アイテム記録に登録されないDLCアイテムは474ページ以降を見てほしい。

アイテムデータの見方

道具

P396~

① プルグミ ③

④ 最大HP30%ぶん、HPが回復する
⑤ 100(Lv.1)→50(Lv.10) ⑥ 25
⑦【落】ゴブリン(25%)／【盗】ホーク(80%)

料理

P398~

① ドウィッチ

④ 戦闘終了時にHPが25%回復する

⑧	⑨	⑤	⑥
並	5回	300(Lv.1)→90(Lv.6)	30
大	9回	1200(Lv.2)→360(Lv.7)	120
特	13回	2400(Lv.6)→720(Lv.16)	240

武器

P400~

●手甲　P400~／●剣　P401~／●大剣　P402~
●杖　P403~／●細剣　P404~／●棍　P405~

① チールリスト

⑩ 154 ⑪ 105 ⑫ なし
⑤ 1270(Lv.2)→889(Lv.7) ⑥ 444
⑦ –

頭防具

P406~

●兜　P406~／●帽子　P407~
●サークレット　P408~／●リボン　P409~

① リアスヘルム ⑬

⑭ 433 ⑮ 439 ⑯ 風を50%軽減
⑤ 21180(Lv.86)→14826(Lv.91) ⑥ 7413
⑦

体防具

P410~

●軽鎧　P410~／●コート　P411~／●鎧　P412~
●服　P413~／●細剣　P404~／●棍　P405~

① リアスガード ⑬

⑭ 863 ⑮ 120 ⑯ 風を70%軽減
⑤ 22810(Lv.82)→15967(Lv.87) ⑥ 7983
⑦ –

装飾品

P414~

① ズンチャーム

④ 毒状態を50%の確率で防止する
⑤ 2000(Lv.9)→1400(Lv.19) ⑥ 500
⑦【落】グレーターデモッシュ(100%)／【宝】サマンガン樹海(→P158)

ビジュアル

P419~

●衣装　P419~／●髪型　P419~
●アタッチメント　P420~

① ぬみみ(柴) ⑰

⑱ これ一つで途端に守ってあげたくなる？　犬語が理解できるようになったりはしない。
⑦ S063『村人を捜せ』(→P316)

素材

P423~

●鉱物系　P423~／●植物系　P423~
●獣系　P424~／●鳥系　P425~
●水棲剣　P425~／●昆虫系　P426~
●不思議系　P426~

① 鉄

⑲ 10 ⑱ 土中に含まれる小さな鉄の粒。
⑥ 10
⑦【トレ】ラフォート研究所(18%)、イラート海停(14%)

貴重品

P427~

① テム記録

⑱ 取得したことのあるアイテム一覧。落とす敵や盗める敵も記録される。
⑦ ジュード編は最初から所持。ミラ編は M02 で入手

❶ アイテム名
アイテムの名前。料理のみ、「焼きそば・並」、「焼きそば・大」、「焼きそば・特」を「焼きそば」というように並、大、特をまとめて表記している

❷ アイコン
アイテムの外見

❸ 移動・戦闘
道具を移動中や戦闘中に使用できるかどうかをアイコンで示している。見方は以下のとおり
……マップを移動中に使用可能
移動……マップを移動中は使用不可能
……戦闘中に使用可能
戦闘……戦闘中は使用不可能

❹ 効果
アイテム使用時に得られる効果や装備アイテムの効果

❺ 買値
ショップでのアイテムの価格。「入荷時の価格（入荷ショップレベル）→最安値（最安値になるショップレベル）」で記載している。価格の変動については、430ページからのショップデータを参照してほしい。非売品は「－」としている

❻ 売値
ショップに売却したときの下取り価格。こちらはショップレベルに関係なくアイテムごとに固定

❼ 入手
アイテムのおもな入手手段。ショップで買えるものは「買値」の欄に価格と入荷レベルを記載しているので、入手欄には記載していない。省略している記号は以下のとおり
【落】：敵を倒すと戦闘終了時に入手できる。落とす敵の名前と落とす確率を記載
【盗】：敵から盗める。盗める敵と盗める確率を記載。レイアのサポート「アイテムスティール」の発動、もしくはレイアのスキル「トレジャーファング」をセットして戦闘から逃走した場合にレイアがターゲットしていた敵からアイテムを盗むことがある。記載している確率は「アイテムスティール」発動時に盗める確率で、レイアがスキル「スティールプラス」をセットしている場合は、記載している確率に30%加算される。なお、一度アイテムを盗んだ敵から、その戦闘中に再度盗むことはできない。スキル「トレジャーファング」で盗める確率は50%で共通となる
【宝】：宝箱や特定の場所を調べることで入手できる。入手できるマップ名と詳細マップを掲載しているページを記載
【トレ】：ランダムトレジャーから入手できることを表わし、素材か貴重品の「漆黒の羽」にのみ記載している。入手できる可能性のある探索袋か探索ポイントのあるマップ名と入手確率を記載。探索袋と探索ポイントの両方から入手できる場合は高いほうの入手確率を記載
【イベ】：メインシナリオを進めると発生するイベントで入手できる。そのイベントが発生するメインシナリオ番号（→P122）を記載
【サブ】：闘技場で優勝すると入手できるものに試合の種類を記載している。サブイベントを進めることで入手できるものの場合は、サブイベントの番号、サブイベント名、解説ページを記載
【羽】：カラハ・シャールにある漆黒の羽 交換所で男に「漆黒の羽」を渡すことで交換できる。交換に必要な「漆黒の羽」の枚数を記載

❽ ランク
料理のランク。並、大、特があり、効果時間や買値が異なる

❾ 効果時間
料理の効果が持続する戦闘の回数

❿ 物攻
武器の物攻。この値が大きいほど物理属性攻撃（→P30）で敵に与えるダメージが増加する

⓫ 魔攻
武器の魔攻。この値が大きいほど魔法属性攻撃（→P30）で敵に与えるダメージが増加する

⓬ 属性
武器の属性。敵が属性に対して弱点や耐性を持っている場合、敵に与えるダメージが増減する

⓭ 専用装備
キャラクター専用の防具。特定のキャラクターしか装備できない防具にのみ記載している

⓮ 物防
頭防具、体防具の物防。この値が大きいほど敵の物理属性攻撃で受けるダメージが減少する

⓯ 魔防
頭防具、体防具の魔防。この値が大きいほど敵の魔法属性攻撃で受けるダメージが減少する

⓰ 耐性
頭防具、体防具の属性に対する耐性。記載している属性の攻撃によるダメージを軽減、あるいは吸収する

⓱ アタッチメント種別
アタッチメントの種別をアイコンで記している。とがあり、装備できる箇所が異なる。違いは以下のとおり
……メインのアタッチメントで、ひとつだけ装備できる
……サブのアタッチメントで、ふたつまで装備できる

⓲ 説明
ビジュアル、素材、貴重品の説明

⓳ ポイント
素材をショップに納品した場合のショップビルドポイント

アイテムインデックス

読み方の難しいアイテム名

アイテム名	読み方	ページ	アイテム名	読み方	ページ
異能の書「下術無唱」	いのうのしょ「かじゅつむしょう」	P429	誓拳ビクターズウィル	せいけんびくたーずうぃる	P401
異能の書「佳人協調」	いのうのしょ「かじんきょうちょう」	P429	断魔剣ヴァイスヘイン	せいまけんゔぁいすへいん	P403
異能の書「極限維持」	いのうのしょ「きょくげんいじ」	P429	聖馬の角	せいばのつの	P424
異能の書「経験稀増」	いのうのしょ「けいけんきぞう」	P429	絶技の書「一刺必滅」	ぜつぎのしょ「いっしひつめつ」	P428
異能の書「懸命援助」	いのうのしょ「けんめいえんじょ」	P429	絶技の書「万震崩拳」	ぜつぎのしょ「ばんしんほうけん」	P428
異能の書「四重充填」	いのうのしょ「しじゅうじゅうてん」	P429	絶技の書「霊煌疾走」	ぜつぎのしょ「れいこうしっそう」	P428
異能の書「総術拒絶」	いのうのしょ「そうじゅつきょぜつ」	P429	大枷剣アダハルマ	たいかけんあだはるま	P403
異能の書「踏地不屈」	いのうのしょ「とうちふくつ」	P429	泥岩	でいがん	P423
異能の書「独攻蚊刺」	いのうのしょ「どっこうかし」	P429	天顕杵ソルレイナ	てんげんしょそるれいな	P406
異能の書「波及増動」	いのうのしょ「はきゅうぞうどう」	P429	唸魔杖トレガトリア	てんまじょうとれがとりあ	P404
詠魔爪フォルゼクス	えいまそうふぉるぜくす	P401	謎の宝珠	なぞのおーぶ	P429
画影棍・闇筆	がえいこん・やみふで	P406	万引棒・星土	ばんいんぼう・ほしつち	P406
不枯の花	かれずのはな	P424	必盗！ それくれニャ♥	ひっとう！ それくれにゃ	P406
姫杖プルミエール	きじょうぷるみえーる	P404	増霊極	ぶーすたー	P428
叫魔刃メランデトラ	きょうまじんめらんでとら	P405	咆魔刀ドランデューオ	ほうまとうどらんでゅーお	P402
棘刀・黒ノ陽炎	きょくとう・くろのかぎろい	P402	柾目材	まさめざい	P424
金色の鍵	きんいろのかぎ	P428	光葉のクローバー	みつばのくろーばー	P428
緊箍児	きんこじ	P421	猛禽の爪	もうきんのつめ	P425
金箍棒・朱花	きんこぼう・あけはな	P405	桃色象の牙	ももいろぞうのきば	P424
菫青石	きんせいせき	P423	桃桜の花びら	ももざくらのはなびら	P424
軽鉱棒・綿羽	けいこうぼう・わたはね	P405	陽鳥の尾羽	ようちょうのおばね	P425
賜剣パトリエイター	しけんぱとりえいたー	P405	世精石・風	よしょうせき・かぜ	P427
樹珪棍・玉枝	じゅけいこん・たまえだ	P406	世精石・地	よしょうせき・ち	P427
唱魔棍バードベンテ	しょうまこんばーどべんて	P406	世精石・火	よしょうせき・ひ	P427
黒匣の外装	じんのがいそう	P428	世精石・水	よしょうせき・みず	P427
神木	しんぼく	P424	竜杖リントヴルム	りゅうじょうりんとゔるむ	P404

索引

ア行

アースキャップ P408
アースマント P418
アーツボール P427
アートリング P416
アーメットヘルム P406
アイアンガード P411
アイアンサークレット P408
アイアンサレット P406
アイアンメイル P412
アイアンリスト P400
アイアンレギンス P418
アイスキャンディー P396
アイテム記録 P427
アイテムボール P427
アイテムボールプラス P427
相棒マスク P422
アクアティックゼリー P425
アクアマリン P417
アクアマント P418
アクアリボン P410
悪魔の尻尾 P422
悪魔の羽 P422
アクレイムハット P408
アサルトルーク P402
アジリティリング P416
あたり棒 P396
アップルグミ P396
アトモスフィア P400
アブソリュートリィ P413
危ない液体 P426
アベイユ P404
アベルプシア P402
アホ毛 P420
アミュレット P415
アメジスト P417
アラクノバイト P404
アルヴィン「カジュアル」衣装 P419
アルヴィン「通常」衣装 P419
アルヴィン「通常」髪型 P419
アルヴィン「帽子」髪型 P420
アレキサンドライト P417
アロイブレイド P404
アワーグラス P397
怒りメガネ P421
いぬしっぽ(黒) P421
いぬしっぽ(柴) P421
いぬフェイス(黒) P421
いぬフェイス(柴) P421
いぬみみ(黒) P420
いぬみみ(柴) P420
異能の書「下術無唱」P429
異能の書「佳人協調」P429
異能の書「極限維持」P429
異能の書「経験稀増」P429
異能の書「懸命援助」P429
異能の書「四重充填」P429
異能の書「少年協調」P429
異能の書「精神参加」P429
異能の書「精神防壁」P429
異能の書「絶対防御」P429
異能の書「総術拒絶」P429

異能の書「治療経験」 P429
異能の書「天空武士」 P429
異能の書「踏地不屈」 P429
異能の書「独攻蚊刺」 P429
異能の書「波及増動」 P429
異能の書「瀕死防御」 P429
イノセントガード P411
イノセントクレスト P409
イヤーマフ P421
イヤリング P422
医療ジンテクス P427
医療ジンテクス P427
インゼクトクロー P400
インテリリング P416
インペリアルフィスト P400
ヴァーチェスウィング P400
ヴァーミキュレイター P401
ヴァーミリオン P412
ヴァイスイレイザー P403
ヴァッサーハーブン P404
ウィアードリボン P410
ウィーブルロッド P404
ウィザーズハット P408
ウィズダムリング P416
ウィステリア P403
ウィッチドレス P414
ウィングドブーツ P427
ウィンドクレスト P409
ウィンドヒッター P405
ウィンドマント P418
ヴェッターシャフト P406
ウォースタッフ P405
ヴォーパルソード P401
ウォーロッククローク P414
ヴォルテクスフラム P404
うさみみ(黒) P420
うさみみ(白) P420
エアーズロッド P403
詠魔爪フォルゼクス P401
鋭利なハサミ P425
エーデルローゼ P401
エグザイルハット P408
エクシード P417
エコー鉱石 P423
エストック P404
エナジーワンド P403
エペ P404
エメラルドリング P417
エリーゼ「通常」衣装 P419
エリーゼ「通常」髪型 P419
エリーゼ「帽子」髪型 P420
エリクシール P396
エルヴンコート P412
エルダークローク P414
エルフ耳 P422
エレベータの鍵 P427
エレメンタル P417
エレメンタルガード P411
エレメンタルクローク P414
エレメンタルサークレット P409
エレメンタルリボン P409
エレメントマント P418
エンジェルサークレット P409
エンシェントクロース P410
エンドレストーチ P403
オーガマッシャー P402
大きな角 P424
オーシャンブルー P413
オールディバイド P397
鬼包丁・羅漢 P403
オパール P417
お守り P428
オムソバ P399
オメガエリクシール P396
折れた牙 P424
オレンジグミ P396
オレンジスープ P399

カ行

カースブレイカー P401
ガーネット P417
貝殻の化石 P425
怪魚のひれ P425
怪傑マスク仮面 P422
海藻サラダ P399
怪鳥の鉤爪 P425
カウボーイハット P407
画影棍・闇筆 P406
カクテルドレス P413
硬いうろこ P425
片眼鏡 P421
カモミール P397
ガルムファング P400
不枯の花 P424
岩塩 P423
眼帯(鍔) P421
眼帯(ハート) P421
ガンベルト P428
ギガースリスト P400
ギガースリング P416
姫杖プルミエール P404
キノコパウダー P424
奇妙な塊 P426
キャプティブハート P404
牛丼 P399
叫魔刃メランデトラ P405
棘刀・黒ノ陽炎 P402
巨大な甲羅 P425
きれいな羽根 P425
金色の鍵 P428
銀鉱石 P423
緊箍児 P421
金箍棒・朱花 P405
菫青石 P423
銀の香麟粉 P426
クイーンコート P412
クイーンサークレット P409
クイックリング P416
ククリ P401
朽ちた骨 P424
首輪 P422
クモの巣 P426
クラウンフェザー P425
クラスタルファング P403
グランドセプター P403
グランフィスト P400
クリーム牛丼 P399
クリームコロッケパフェ P399
グリーンベレー P408
グリーンリボン P409
クリティアンコート P412
クリュスタロス P405
ぐるぐるメガネ P421
クルスニクの槍のカギ P427
グレートリッパー P402
クローナシンボル P416
黒真珠 P425
グロリアスガード P411
グロリアスヘルム P407
軽鉱棒・綿羽 P405
ゲイルカウザー P402
毛皮 P424
獣のフン P424
研究所のカードキー P427
コートスタッフ P403
ゴールデンヘルム P407
ゴールドアーマー P413
ゴールドサークレット P409
ゴールドレギンス P418
コーレゲイター P401
ゴーレム撹乱器 P428
ゴシックカーディガン P412
ゴシックガード P411
ゴシックドレス P414
ゴシックプレート P413
ゴシックヘルム P407
ゴシックリボン P410
古代虫の化石 P423
ゴッドウェポン P401
子ドラゴン P420
ゴルゴンゲイズ P405
コロッケパン P398

サ行

ザ・ブラックヘルム P407
ザ・ブラックメイル P413
ザ・ブルーマント P418
ザ・レッドマント P418
採掘セット P427
サイダー飯 P399
サヴィッチフレア P402
砂金 P423
砂鉄 P423
サフラン P397
三角帽子 P420
サングラス(カラーフレーム) P421
サングラス(クラシック) P421
サングラス(スタンダード) P421
サンドウィッチ P398
シーフードシチュー P399
シーブズマント P418
シールチェック P414
シールチャーム P414
ジェネラルヘルム P407
ジオクラッシャー P402
ジオストーン P423
賜剣パトリエイター P405
漆黒の羽 P429
十手 P404
シミター P401
シャープカ P407
シャイニングヴェール P409
シャイニングコート P412
ジャスミン P397
ジュード「研修医」衣装 P419
ジュード「通常」衣装 P419
ジュード「通常」髪型 P419
ジュード「帽子」髪型 P419
樹珪棍・玉枝 P406
上質な綿毛 P425
丈夫なツタ P423
唱魔棍パードベンテ P406
シルククローク P413
シルクハット P420
シルバーガード P411
シルバークローク P414
シルバーコート P412
シルバーサークレット P408
シルバーハット P407
シルバーヘルム P406
シルバーメイル P413
シルバーリスト P400
シルバーレギンス P418
シルバーロッド P405
真珠 P425
神獣の毛 P424
黒匣の外装 P428
神木 P424
スス色ボンボン P426
スターヘルム P407
スターロッド P404
スタミナリング P416

スチールリスト P400
ステュワーズソード P405
ストーンチェック P415
ストーンチャーム P415
ストライカー P400
ストライプリボン P409
ストリークハット P408
ストレンジコア P426
ストロングトリート P396
スプラッシュワンピース P412
スプリントメイル P413
スペシフィック P396
スペシフィックプラス P396
制御室の鍵 P427
セイクリッドヘルム P407
誓拳ビクターズウィル P401
聖馬の角 P424
断魔剣ヴァイスヘイン P403
精霊の化石の抜け殻 P428
セージ P397
セーフティヘルム P406
石英の塊 P423
ゼクシード P417
絶技の書「一刺必滅」P428
絶技の書「万震崩拳」P428
絶技の書「霊煌疾走」P428
セフィラ P417
セボリー P397
セレブのリボン P409
艦内地図 P428
ソウルリング P416
ソーンレイピア P404
ソニックエッジ P401
ソリッドブレイカー P402
ソルサークレット P409

タ行

ダークシール P415
ダークボトル P396
ダークマント P418
タートルクレスト P408
ダイアモンドガード P411
タイガーキャップ P408
大棚剣アダハルマ P403
太古のサンゴ P425
大樹の実り P424
ダイヤモンド P417
タイラントナックル P400
タクティクスコート P412
タクティクスベレー P408
たこ焼きラーメン P399
タフネスリング P416
魂の光 P428
単位申請書 P427
チェインガード P411
チェインメイル P413
チェックリボン P409
チキン南蛮巻き P399
父の形見 P428
父への手紙 P428
調査用精霊術 P428
チョコレートパフェ P398
ツインテール P420
通信機 P428
付け鼻メガネ P421
角 P422
ティアラ P421
ディープクリムゾン P413
泥岩 P423
ディノサウロ・ヘル P403
ディバインベレット P408
ティポミトン P401
デーモンヘルム P407
デクステリティリング P416
デトネイター P402
デプスプレデター P402
デモンズシール P415
デュアリティ P412
デュアルエッジ P401
デュエルヘルム P406
テンガロンハット P420
天狗の面 P422
天顕杵ソルレイナ P406
天使の羽 P422
天使の輪 P421
唸魔杖トレガトリア P404
トゥールビヨン P404
銅鉱石 P423
豆腐せんべい P398
豆腐の味噌汁 P399
トーレントナックル P400
とがった爪 P424
ドクターキャップ P408
毒針 P426
殿様ちょんまげ P420
ドラゴンアッシュ P426
ドラゴンヘルム P407
ドラゴンメイル P413
トリート P396
トレンチコート P411

ナ行

ナイツシンボル P415
ナイトアーマー P413
ナイトメアヘルム P407
嘆きメガネ P421
謎の液体 P426
謎の宝珠 P429
ナップル P428
ナビメタル P423
ニット帽 P407
抜け殻 P426
ねこじゃらし P404
ねこのカチューシャ P408
ノーブルホーン P405

ハ行

ハードコート P412
ハードソイル P400
ハートハープ P424
ハードメイル P412
ハートリング P416
ハーフガード P410
ハーフフレームメガネ P421
バイキングハット P408
バイソンハット P405
パイプ P422
パイングミ P396
バザーウィップ P404
バジル P397
バスタードソード P402
はずれ棒 P396
鉢金 P422
ハチの巣 P426
ハッピーハット P408
バトルガード P411
バトルスーツ P413
バトルブック P427
パナシーアボトル P396
はなじる P420
バニッシュアンカー P402
ハヌマンシャフト P405
ハモニカ草 P424
パラディンマント P418
ハリセン P402
ハルピュイア P401
パレンジ P428
ハロルドのお面 P422
万引棒・星土 P406
絆創膏 P422
ハンターズモノクル P417
ハンティングベレット P407
BCロッド P404
ピーチパイ P398
ビートウィング P400
ヒールバングル P415
ヒーローコート P412
ヒーローハット P408
必盗! それくれニャ♥ P406
ピヨノン P415
ピヨハン P415
ピンクエメラルド P423
ファイアヘルム P407
ファイティングキャップ P408
ファイルスティンガー P401
ファインブーツ P418
ファインベレット P407
ファウンテンロッド P405
フィートシンボル P415
フィートマーク P415
フィクシーダ P403
フィストガード P400
増霊極 P428
ブーツ P418
フェアーソード P401
フェアリィリング P417
フェザークローク P413
フェザーコート P411
フェニックスガード P411
フェニックスリボン P410
フォーチュンヘルム P403
フォーマルブレイド P402
不気味な触角 P426
不思議なビード P426
ふと眉毛 P422
プラチナガード P411
プラチナクローク P414
プラチナサークレット P409
ブラックエッグ P425
ブラックオニキス P417
ブラックリボン P410
ブラッディコート P412
ブラッドサッカー P405
フラムヴェルジュ P401
ブランドゥング P403
プリティリボン P409
プリンセシア P424
プリンセスガード P411
プリンセスリボン P410
フリントボール P405
プリンパン P398
ブルーカモミール P397
ブルーサフラン P397
ブルージャスミン P397
ブルーセージ P397
ブルーセフィラ P417
ブルーセボリー P397
フルーツサラダ P399
フルーツチーズ P398
フルーツ焼きそば P399
ブルーバジル P397
ブルーベルベーヌ P397
ブルーラベンダー P397
ブルーローズマリー P397
フルプレート P413
フルフレームメガネ P421
フレアマント P418
フレームレスメガネ P421
プレシャスワンド P403
ブレストガード P411
ブレスブレイド P401

フレンチトースト P398
ブロードソード P402
プロテクトシンボル P416
プロテクトマーク P416
ブロンズサークレット P408
ブロンズヘルム P406
ヘアピン P422
ヘヴンズリボン P410
ヘッドドレス P408
ペルシアブーツ P418
ベルト付きダガー P422
ベルベーヌ P397
変身ベルト P422
変な欠片 P426
ポイズンチェック P414
ポイズンチャーム P414
帽子 P420
咆魔刀ドランデューオ P402
ホーリィコート P412
ホーリィサークレット P409
ホーリィシンボル P416
ホーリィボトル P396
ポテトサラダ P399
ポトフ P399
頬紅 P422
掘り出し物の壺 P428
ホワイトリボン P410

マ行

マーダレスアージ P403
マーボーカレー P399
マイティガード P411
マイトリング P416
マインドチェック P415
マインドチャーム P415
マクスウェルリボン P410
柾目材 P424
マジカルチュニック P414
マジカルリボン P410
マジックシンボル P416
マジックマーク P416
魔獣の眼 P424
魔草のトゲ P424
魔虫の複眼 P426
魔導鉱 P423
マフラーリボン P410
マム・ペイン P413
魔物の体液 P426
マント P418
ミートソース P399
ミスティクローク P414
ミスティシンボル P415
ミスティマーク P415
ミスリルガード P411
ミスリルクローク P414
ミスリルコート P412
ミスリルサークレット P409
ミスリルプレート P413
ミスリルヘルム P407
ミスリルロッド P406
ミックスグミ P396
光葉のクローバー P428
ミディブラウス P414
ミニシルクハット P420
ミュゼのナイフ P428
ミラ「お嬢さん」衣装 P419
ミラ「精霊」衣装 P419
ミラ「精霊」髪型 P420
ミラ「通常」衣装 P419
ミラ「通常」髪型 P419
ミラ「帽子」髪型 P420
ミラージュクレスト P408
ミラージュクローク P414
ミラクルグミ P396
ミラクルバングル P415
ミラのペンダント P427
ムーンガード P411
ムーンクローク P414
ムーンサークレット P409
ムーンストーン P417
ムーンリボン P410
虫の羽根 P426
メイス P403
目隠し P420
メドウクリスタル P423
メンタルシンボル P416
メンタルバングル P415
猛禽の爪 P425
猛獣のたてがみ P424
猛毒針 P426
木片 P423
モノクル P417
もみあげ P422
桃色象の牙 P424
桃桜の花びら P424
モンスター記録 P427

ヤ行

焼きイカ P403
焼きそば P399
薬草 P424
野菜スティック P399
野草の種 P423
野鳥の卵 P425
宿屋への荷 P428
勇者の剣 P405
雪色ポンポン P426
指さし棒 P405
妖虫の足 P426
陽鳥の尾羽 P425
世精石・風 P427
世精石・地 P427
世精石・火 P427
世精石・水 P427

ラ行

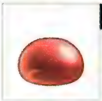
ラーファルコン P402
ライトニングガード P411
ライトニングヘルム P407
ライトマント P418
ライフボトル P396
ラインエッジ P401
ラインハイツ P406
ラウンドベレット P407
ラディエイター P402
ラベンダー P397
ラメラガード P410
ラメラレザー P412
リヴァヴィウス鉱石 P423
リオンムッシュ P404
リキュールボトル P396
陸ガニ P425
リスキーリング P417
リバースドール P417
リフレックス P413
リボン P409
竜杖リントヴルム P404
リュックサック P422
リンクアップ P417
リンクチェック P415
リンクチャーム P415
リンクロング P417
ルーンクローク P414
ルーンコート P412
ルーンサークレット P409
ルーンスタッフ P405
ルーンブレイド P401
ルーンメイル P413
ルーンリスト P400
ルビー P417
ルビーワンド P403
瑠璃色の殻 P425
レアクローク P414
レアコート P412
レアサークレット P409
レアブーツ P418
レアプレート P413
レアプロテクター P411
レアヘルム P407
レアメタル P423
レアリスト P400
レイア「通常」衣装 P419
レイア「通常」髪型 P419
レイア「帽子」髪型 P420
レイアの覚え書き P427
霊剣アーイディオン P402
レイジーアイアン P402
レイジングブロー P400
レイピア P401
レザーガード P410
レザーコート P411
レザーブーツ P418
レザーヘルム P406
レザーマント P418
レジストシンボル P416
レジストマーク P416
レジュームリング P416
レッドカモミール P398
レッドサフラン P398
レッドジャスミン P398
レッドシャフト P405
レッドセージ P397
レッドセボリー P397
レッドバジル P398
レッドベルベーヌ P398
レッドラベンダー P398
レッドローズマリー P398
レモングミ P396
ロイヤルレイピア P405
老人の酒 P428
ローエン「通常」衣装 P419
ローエン「通常」髪型 P419
ローエン「帽子」髪型 P420
ローズドレス P414
ローズマリー P397
ローズリボン P410
ロングコート P412
ロンダウ語辞書 P428

ワ行

ワールドチェック P415
ワールドマップ P427
渡り鳥の風切羽 P425
笑いメガネ P421
ワンド P403

道具

HPやTPを回復する道具のほか、戦闘中に時間を止めたり、キャラクターのステータスを上げるといったものもある。



アップルグミ
移動 戦闘

効果 最大HPの30%ぶん、HPが回復する

買値 100(Lv.1)→50(Lv.10) 売値 25

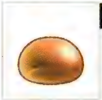
入手 【落】ゴブリン(30%)／【盗】ホーク(80%)

レモングミ
移動 戦闘

効果 最大HPの60%ぶん、HPが回復する

買値 1000(Lv.15)→500(Lv.25) 売値 250

入手 【落】トータス(精霊界)(30%)／【盗】ラ・シュガル重兵崩れ(70%)



オレンジグミ
移動 戦闘

効果 最大TPの30%ぶん、TPが回復する

買値 250(Lv.1)→125Lv.10) 売値 62

入手 【落】プチプリ(30%)／【盗】トレント(80%)

パイングミ
移動 戦闘

効果 最大TPの60%ぶん、TPが回復する

買値 1500(Lv.20)→750(Lv.30) 売値 375

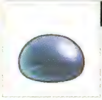
入手 【落】チュンチュン(精霊界)(50%)／【盗】ロックスピリッツ(50%)

ミックスグミ
移動 戦闘

効果 最大HP・TPの30%ぶん、HPとTPが回復する

買値 1000(Lv.10)→500(Lv.20) 売値 250

入手 【落】オタオタ(精霊界)(30%)／【盗】ハーピー(50%)



ミラクルグミ
移動 戦闘

効果 最大HP・TPの60%ぶん、HPとTPが回復する

買値 3000(Lv.35)→1500(Lv.45) 売値 600

入手 【落】バキュラ系(30%)／【盗】タイニーティグル(100%)

トリート
移動 戦闘

効果 最大HPの30%ぶん、パーティ全員のHPが回復する

買値 2500(Lv.25)→1250(Lv.35) 売値 375

入手 【落】プロテクトスパイダー(50%)／【盗】サラマンダー(50%)

ストロングトリート
移動 戦闘

効果 最大HPの60%ぶん、パーティ全員のHPが回復する

買値 5000(Lv.40)→2500(Lv.50) 売値 750

入手 【落】ハンマーズアーム(1)(100%)／【盗】パワーソル・コマンド(50%)

スペシフィック
移動 戦闘

効果 最大TPの30%ぶん、パーティ全員のTPが回復する

買値 2500(Lv.30)→1250(Lv.40) 売値 375

入手 【落】ルーンバタフライ(50%)／【盗】コカトリス(50%)

スペシフィックプラス
移動 戦闘

効果 最大TPの60%ぶん、パーティ全員のTPが回復する

買値 5000(Lv.45)→2500(Lv.55) 売値 750

入手 【落】ハンマーズアーム(1)(100%)／【盗】ファイアエレメント(強化版)(50%)

エリクシール
移動 戦闘

効果 HPとTPを最大まで回復し、気絶以外の状態異常、状態変化、戦闘不能を回復する

買値 10000(Lv.50)→5000(Lv.75) 売値 1000

入手 【落】ヘヴィソル・コマンド(2%)／【盗】ヘヴィソル・コマンド(10%)

オメガエリクシール
移動 戦闘

効果 パーティ全員のHPとTPを最大まで回復し、気絶以外の状態異常、状態変化、戦闘不能を回復する

買値 20000(Lv.75)→10000(Lv.100) 売値 2000

入手 【羽】交換屋(25枚)／【落】世精の門(5%)／【盗】ヴォルト(100%)

ライフボトル
移動 戦闘

効果 戦闘不能から復活させ、最大HPの30%ぶんと最大TPの15%ぶん、HPとTPが回復する

買値 500(Lv.1)→250(Lv.10) 売値 125

入手 【落】トータス(20%)／【盗】ビー(80%)

パナシーアボトル
移動 戦闘

効果 すべての状態異常と状態変化を回復する

買値 400(Lv.5)→200(Lv.15) 売値 100

入手 【落】ランドーゴブリン(20%)／【盗】ランドーゴブリン(50%)

リキュールボトル
移動 戦闘

効果 1分間すべての状態異常と状態変化が無効になる

買値 1000(Lv.10)→500(Lv.20) 売値 200

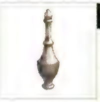
入手 【落】マインプラント(30%)／【宝】クラマ間道(→P163)

ホーリィボトル
移動 戦闘

効果 約3分間、自分より弱い敵が逃げるようになる

買値 500(Lv.5)→250(Lv.15) 売値 125

入手 【落】スノウバット(20%)／【宝】サマンガン街道(→P155)

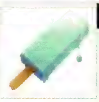


ダークボトル
移動 戦闘

効果 約3分間、敵が怒り状態(→P16)になり、プレイヤーを感知する範囲が通常の倍になる

買値 500(Lv.5)→250(Lv.15) 売値 125

入手 【落】アイススケルトン(20%)／【宝】シャン・ドゥ(→P197)



アイスキャンディー
移動 戦闘

効果 最大HPの10%ぶん、HPが回復する(使用後「あたり棒」または「はずれ棒」のどちらかが出現)

買値 ― 売値 50

入手 カラハ・シャールのアイスキャンディー屋

あたり棒
移動 戦闘

効果 アイスキャンディーと交換できる

買値 ― 売値 10

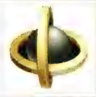
入手 「アイスキャンディー」使用後にランダムで入手

はずれ棒
移動 戦闘

効果 効果なし

買値 ― 売値 10

入手 「アイスキャンディー」使用後にランダムで入手



オールディバイド
移動

効果 敵味方の被ダメージを50%軽減する。もう一度使うと元に戻る
買値 10000(Lv.50)→5000(Lv.100) 売値 100
入手 【盗】メギストスハーピー(10%)／【宝】タラス街道(→P170)

アワーグラス
移動

効果 敵パーティ全員を約5秒間停止状態にする
買値 20000(Lv.50)→10000(Lv.100) 売値 200
入手 【落】メギストスマンドラ(5%)／【宝】タラス街道(→P170)

セージ
戦闘

効果 最大HPが10上昇する
買値 40000(Lv.50)→20000(Lv.100) 売値 400
入手 【宝】ニ・アケリア参道(→P150)／フェルガナ鉱山(→P184)

セボリー
戦闘

効果 最大TPが10上昇する
買値 40000(Lv.50)→20000(Lv.100) 売値 400
入手 【宝】ソグド湿道(→P000)／フェルガナ鉱山(→P184)

ローズマリー
戦闘

効果 最大SPが1上昇する
買値 40000(Lv.50)→20000(Lv.100) 売値 400
入手 【落】ジェントルメン(5%)、黒匣戦士1(100%)／【宝】タラス街道(→P170)

ラベンダー
戦闘

効果 腕力が1上昇する
買値 30000(Lv.50)→15000(Lv.100) 売値 300
入手 【落】ジェントルイプリート(5%)、イバル(1)(100%)

ベルベーヌ
戦闘

効果 体力が1上昇する
買値 30000(Lv.50)→15000(Lv.100) 売値 300
入手 【落】ジェントルひぃ・ひぃ・ふ～(5%)／【宝】サマンガン樹界(→P158)

カモミール
戦闘

効果 知性が1上昇する
買値 30000(Lv.50)→15000(Lv.100) 売値 300
入手 【落】ジェントルミャンディーネ(5%)、黒匣戦士3(100%)

バジル
戦闘

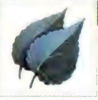
効果 精神が1上昇する
買値 30000(Lv.50)→15000(Lv.100) 売値 300
入手 【落】黒匣戦士2(100%)／【宝】サマンガン街道(→P155)

サフラン
戦闘

効果 敏捷が1上昇する
買値 30000(Lv.50)→15000(Lv.100) 売値 300
入手 【落】ジェントルノ～ムゥ(5%)／【宝】イラート間道(→P137)

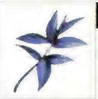
ジャスミン
戦闘

効果 器用が1上昇する
買値 30000(Lv.50)→15000(Lv.100) 売値 300
入手 【宝】キジル海瀑(→P144)、ソグド湿道(→P206)



ブルーセージ
戦闘

効果 最大HPが20上昇する
買値 – 売値 800
入手 【羽】交換屋(25枚)／【宝】ラコルム街道(→P192)



ブルーセボリー
戦闘

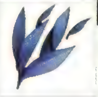
効果 最大TPが20上昇する
買値 – 売値 800
入手 【羽】交換屋(25枚)／【宝】王の狩り場(→P202)

ブルーローズマリー
戦闘

効果 最大SPが2上昇する
買値 – 売値 800
入手 【羽】交換屋(25枚)／【宝】オルダ宮(→P222)

ブルーラベンダー
戦闘

効果 腕力が2上昇する
買値 – 売値 600
入手 【羽】交換屋(15枚)／【落】黄金魔剣士・剛(100%)

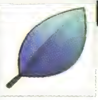


ブルーベルベーヌ
戦闘

効果 体力が2上昇する
買値 – 売値 600
入手 【羽】交換屋(15枚)／【落】黄金魔剣士・愛(100%)

ブルーカモミール
戦闘

効果 知性が2上昇する
買値 – 売値 600
入手 【羽】交換屋(15枚)／【落】黄金魔剣士・元(100%)／【盗】アグリア(2)(100%)



ブルーバジル
戦闘

効果 精神が2上昇する
買値 – 売値 600
入手 【羽】交換屋(15枚)／【落】黄金魔剣士・護(100%)

ブルーサフラン
戦闘

効果 敏捷が2上昇する
買値 – 売値 600
入手 【羽】交換屋(15枚)／【落】黄金魔剣士・瞬(100%)

ブルージャスミン
戦闘

効果 器用が2上昇する
買値 – 売値 600
入手 【羽】交換屋(15枚)／【落】黄金魔剣士・揮(100%)

レッドセージ
戦闘

効果 最大HPが30上昇する
買値 – 売値 1200
入手 【宝】オルダ宮(→P222)、セイライ冷原(→P235)、タタール冥穴(→P284)

レッドセボリー
戦闘

効果 最大TPが30上昇する
買値 – 売値 1200
入手 【宝】ノール灼洞(→P238)、マグナ・ゼロ(→P330)

レッドローズマリー
移動 / 戦闘

- 効果：最大SPが3上昇する
- 買値：— 売値：1200
- 入手：【宝】トルバラン街道(→P276)、マグナ・ゼロ(→P330)

レッドラベンダー
移動 / 戦闘

- 効果：腕力が3上昇する
- 買値：— 売値：900
- 入手：【盗】黄金魔剣士・剛(100%)／【宝】ニ・アケリア霊山(→P230)

レッドベルベーヌ
移動 / 戦闘

- 効果：体力が3上昇する
- 買値：— 売値：900
- 入手：【盗】黄金魔剣士・愛(100%)／【宝】旅船ジルニトラ(→P248)

レッドカモミール
移動 / 戦闘

- 効果：知性が3上昇する
- 買値：— 売値：900
- 入手：【盗】黄金魔剣士・元(100%)／【宝】アルカンド湿原(→P228)

レッドバジル
移動 / 戦闘

- 効果：精神が3上昇する
- 買値：— 売値：900
- 入手：【盗】黄金魔剣士・護(100%)／【宝】ザイラの森(→P242)

レッドサフラン
移動 / 戦闘

- 効果：敏捷が3上昇する
- 買値：— 売値：900
- 入手：【盗】黄金魔剣士・瞬(100%)／【宝】トウライ冷原(→P234)

レッドジャスミン
移動 / 戦闘

- 効果：器用が3上昇する
- 買値：— 売値：900
- 入手：【盗】黄金魔剣士・揮(100%)／【宝】セイライ冷原(→P235)

料理

どのランクも効果は同じなので、「並」を食べたほうがガルドを節約できる。ボス戦の開始前には必ず食べよう。

サンドウィッチ
効果：戦闘終了時にHPが25%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	5回	300(Lv.1)→90(Lv.6)	30
大	9回	1200(Lv.2)→360(Lv.7)	120
特	13回	2400(Lv.6)→720(Lv.16)	240

フレンチトースト
効果：戦闘終了時にHPが50%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	4回	1200(Lv.10)→360(Lv.30)	120
大	7回	2400(Lv.14)→720(Lv.39)	240
特	10回	3600(Lv.18)→1080(Lv.48)	360

コロッケパン
効果：戦闘終了時にHPが75%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	3回	2400(Lv.22)→720(Lv.62)	240
大	5回	4800(Lv.26)→1440(Lv.71)	480
特	8回	7200(Lv.30)→2160(Lv.85)	720

プリンパン
効果：戦闘終了時にTPが25%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	5回	300(Lv.1)→90(Lv.6)	30
大	9回	1200(Lv.2)→360(Lv.7)	120
特	13回	2400(Lv.6)→720(Lv.16)	240

チョコレートパフェ
効果：戦闘終了時にTPが50%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	4回	1200(Lv.10)→360(Lv.30)	120
大	7回	2400(Lv.14)→720(Lv.39)	240
特	10回	3600(Lv.18)→1080(Lv.48)	360

ピーチパイ
効果：戦闘終了時にTPが75%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	3回	2400(Lv.22)→720(Lv.62)	240
大	5回	4800(Lv.26)→1440(Lv.71)	480
特	8回	7200(Lv.30)→2160(Lv.85)	720

豆腐せんべい
効果：戦闘終了時にHP、TPが15%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	5回	300(Lv.5)→90(Lv.15)	30
大	9回	1200(Lv.9)→360(Lv.24)	120
特	13回	2400(Lv.13)→720(Lv.38)	240

フルーツチーズ
効果：戦闘終了時にHP、TPが30%回復する

ランク	効果回数	買値	売値
並	4回	1200(Lv.17)→360(Lv.47)	120
大	7回	2400(Lv.21)→720(Lv.56)	240
特	10回	3600(Lv.25)→1080(Lv.70)	360

クリームコロッケパフェ

効果 戦闘終了時にHP、TPが50%回復する

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2400(Lv.29)→720(Lv.84)	240
大	5回	4800(Lv.33)→1440(Lv.98)	480
特	8回	7200(Lv.34)→2160(Lv.100)	720

オムソバ

効果 物攻、魔攻20%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	4回	1000(Lv.11)→300(Lv.31)	100
大	7回	2000(Lv.15)→600(Lv.40)	200
特	10回	3000(Lv.19)→900(Lv.54)	300

焼きそば

効果 物防、魔防20%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	5回	250(Lv.1)→75(Lv.6)	25
大	9回	1000(Lv.3)→300(Lv.8)	100
特	13回	1500(Lv.7)→450(Lv.22)	150

海藻サラダ

効果 物防、魔防40%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2000(Lv.23)→600(Lv.63)	200
大	5回	4000(Lv.27)→1200(Lv.77)	400
特	8回	6000(Lv.31)→1800(Lv.91)	600

フルーツサラダ

効果 物攻、魔攻、物防、魔防10%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	4回	1000(Lv.17)→300(Lv.47)	100
大	7回	2000(Lv.21)→600(Lv.56)	200
特	10回	3000(Lv.25)→900(Lv.70)	300

サイダー飯

効果 取得経験値30%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	4回	500(Lv.1)→150(Lv.6)	50
大	7回	2000(Lv.4)→600(Lv.14)	200
特	10回	3000(Lv.8)→900(Lv.23)	300

チキン南蛮巻き

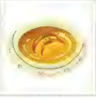
効果 取得経験値100%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	2回	4000(Lv.24)→1200(Lv.64)	400
大	3回	8000(Lv.28)→2400(Lv.78)	800
特	5回	12000(Lv.32)→3600(Lv.92)	1200

豆腐の味噌汁

効果 取得ガルド60%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2000(Lv.12)→600(Lv.32)	200
大	5回	4000(Lv.16)→1200(Lv.46)	400
特	8回	6000(Lv.20)→1800(Lv.55)	600



オレンジスープ

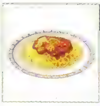
効果 取得経験値、取得ガルド15%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	4回	500(Lv.5)→150(Lv.15)	50
大	7回	2000(Lv.9)→600(Lv.24)	200
特	10回	3000(Lv.13)→900(Lv.38)	300

クリーム牛丼

効果 取得経験値、取得ガルド50%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	2回	4000(Lv.29)→1200(Lv.84)	400
大	3回	8000(Lv.33)→2400(Lv.98)	800
特	5回	12000(Lv.34)→3600(Lv.100)	1200



ミートソース

効果 物攻、魔攻10%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	5回	250(Lv.1)→75(Lv.6)	25
大	9回	1000(Lv.3)→300(Lv.8)	100
特	13回	1500(Lv.7)→450(Lv.22)	150

たこ焼きラーメン

効果 物攻、魔攻30%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2000(Lv.23)→600(Lv.63)	200
大	5回	4000(Lv.27)→1200(Lv.77)	400
特	8回	6000(Lv.31)→1800(Lv.91)	600

野菜スティック

効果 物防、魔防30%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	4回	1000(Lv.11)→300(Lv.31)	100
大	7回	2000(Lv.15)→600(Lv.40)	200
特	10回	3000(Lv.19)→900(Lv.54)	300

ポテトサラダ

効果 物攻、魔攻、物防、魔防5%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	5回	250(Lv.5)→75(Lv.15)	25
大	9回	1000(Lv.9)→300(Lv.24)	100
特	13回	1500(Lv.13)→450(Lv.38)	150

フルーツ焼きそば

効果 物攻、魔攻、物防、魔防25%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2000(Lv.29)→600(Lv.84)	200
大	5回	4000(Lv.33)→1200(Lv.98)	400
特	8回	6000(Lv.34)→1800(Lv.100)	600

牛丼

効果 取得経験値60%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2000(Lv.12)→600(Lv.32)	200
大	5回	4000(Lv.16)→1200(Lv.46)	400
特	8回	6000(Lv.20)→1800(Lv.55)	600

マーボーカレー

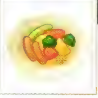
効果 取得ガルド30%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	4回	500(Lv.1)→150(Lv.6)	50
大	7回	2000(Lv.4)→600(Lv.14)	200
特	10回	3000(Lv.8)→900(Lv.23)	300

シーフードシチュー

効果 取得ガルド100%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	2回	4000(Lv.24)→1200(Lv.64)	400
大	3回	8000(Lv.28)→2400(Lv.78)	800
特	5回	12000(Lv.32)→3600(Lv.92)	1200



ポトフ

効果 取得経験値、取得ガルド30%アップ

ランク	効果時間	買値	売値
並	3回	2000(Lv.17)→600(Lv.47)	200
大	5回	4000(Lv.21)→1200(Lv.56)	400
特	8回	6000(Lv.25)→1800(Lv.70)	600

武器

物攻の値が高い武器を選ぶのが基本だが、術攻撃を多用するなら魔攻にも注目。敵の弱点を突ける属性も確認を。

手甲

装備できるキャラクター：ジュード

アイアンリスト

物攻 99 魔攻 70 属性 なし
買値 630(Lv.1) 売値 220
入手 —

スチールリスト

物攻 154 魔攻 105 属性 なし
買値 1270(Lv.2)→889(Lv.7) 売値 444
入手 —

フィストガード

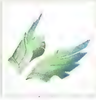
物攻 209 魔攻 140 属性 なし
買値 2130(Lv.7)→1491(Lv.12) 売値 745
入手 —

ストライカー

物攻 264 魔攻 175 属性 なし
買値 3200(Lv.12)→2240(Lv.17) 売値 1120
入手 —

ハードソイル

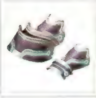
物攻 319 魔攻 210 属性 地
買値 4500(Lv.17)→3150(Lv.22) 売値 1575
入手 —

ビートウィング


物攻 374 魔攻 245 属性 風
買値 6010(Lv.22)→4207(Lv.27) 売値 2103
入手 —

シルバーリスト

物攻 428 魔攻 280 属性 なし
買値 7740(Lv.27)→5418(Lv.32) 売値 2709
入手 —

グランフィスト


物攻 483 魔攻 315 属性 なし
買値 9690(Lv.32)→6783(Lv.37) 売値 3391
入手 —

インゼクトクロー

物攻 538 魔攻 350 属性 なし
買値 11870(Lv.37)→8309(Lv.42) 売値 4154
入手 —

ギガースリスト

物攻 593 魔攻 385 属性 なし
買値 14260(Lv.42)→9982(Lv.47) 売値 4991
入手 —

レイジングブロー

物攻 648 魔攻 420 属性 火
買値 16860(Lv.47)→11802(Lv.52) 売値 5901
入手 —

トーレントナックル

物攻 703 魔攻 455 属性 水
買値 19690(Lv.52)→13783(Lv.57) 売値 6891
入手 —

ルーンリスト

物攻 757 魔攻 490 属性 なし
買値 22730(Lv.57)→15911(Lv.62) 売値 7955
入手 —

タイラントナックル

物攻 812 魔攻 525 属性 なし
買値 25980(Lv.62)→18186(Lv.67) 売値 9093
入手 —

ヴァーチェスウィング

物攻 867 魔攻 560 属性 光
買値 29470(Lv.67)→20629(Lv.72) 売値 10314
入手 —

レアリスト

物攻 922 魔攻 595 属性 なし
買値 33160(Lv.72)→23212(Lv.77) 売値 11606
入手 —

ガルムファング

物攻 977 魔攻 630 属性 なし
買値 37070(Lv.77)→25949(Lv.82) 売値 12974
入手 —

インペリアルフィスト

物攻 1032 魔攻 665 属性 なし
買値 41220(Lv.82)→28854(Lv.87) 売値 14427
入手 —

アトモスフィア

物攻 1086 魔攻 700 属性 風
買値 45560(Lv.87)→31892(Lv.92) 売値 15946
入手 【盗】ウィンガル(3)(100%)

ゴッドウェポン
物攻 1141 魔攻 735 属性 闇
買値 50120(Lv.92)→35084(Lv.97) 売値 17542
入手 —

誓拳ビクターズウィル
物攻 1176 魔攻 756 属性 火
買値 53970(Lv.100) 売値 18889
入手 —

ティポミトン
物攻 800 魔攻 400 属性 なし
買値 — 売値 —
入手 【サブ】『闘技場』EXキャラクタ戦(ジュード)(→P336)

詠魔爪フォルゼクス
物攻 855 ※ 魔攻 625 ※ 属性 なし
買値 — 売値 —
入手 【落】フォルザーム(100%)

剣

装備できるキャラクター：ミラ

レイピア
物攻 89 魔攻 77 属性 なし
買値 610(Lv.1) 売値 213
入手

ククリ
物攻 139 魔攻 116 属性 なし
買値 1250(Lv.3)→875(Lv.8) 売値 437
入手 —

シミター
物攻 188 魔攻 154 属性 なし
買値 2080(Lv.8)→1456(Lv.13) 売値 728
入手 —

デュアルエッジ
物攻 238 魔攻 193 属性 なし
買値 3150(Lv.13)→2205(Lv.18) 売値 1102
入手 —

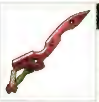
ファイルスティンガー
物攻 287 魔攻 231 属性 地
買値 4420(Lv.18)→3094(Lv.23) 売値 1547
入手 —

ハルピュイア
物攻 337 魔攻 270 属性 風
買値 5900(Lv.23)→4130(Lv.28) 売値 2065
入手 —

カースブレイカー
物攻 385 魔攻 308 属性 なし
買値 7580(Lv.28)→5306(Lv.33) 売値 2653
入手 —

ラインエッジ
物攻 435 魔攻 347 属性 なし
買値 9500(Lv.33)→6650(Lv.38) 売値 3325
入手 —

コーレゲイター
物攻 484 魔攻 385 属性 なし
買値 11620(Lv.38)→8134(Lv.43) 売値 4067
入手 —



ヴァーミキュレイター
物攻 534 魔攻 424 属性 なし
買値 13970(Lv.43)→9779(Lv.48) 売値 4889
入手 —

ヴォーパルソード
物攻 583 魔攻 462 属性 水
買値 16500(Lv.48)→11550(Lv.53) 売値 5775
入手 —

ルーンブレイド
物攻 633 魔攻 501 属性 なし
買値 19290(Lv.53)→13503(Lv.58) 売値 6751
入手 —

フラムヴェルジュ
物攻 681 魔攻 539 属性 火
買値 22220(Lv.58)→15554(Lv.63) 売値 7777
入手 —

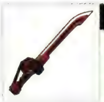
フェアーソード
物攻 731 魔攻 578 属性 なし
買値 25430(Lv.63)→17801(Lv.68) 売値 8900
入手 —

ブレスブレイド
物攻 780 魔攻 616 属性 光
買値 28820(Lv.68)→20174(Lv.73) 売値 10087
入手 —

ソニックエッジ
物攻 830 魔攻 655 属性 風
買値 32470(Lv.73)→22729(Lv.78) 売値 11364
入手 —

エーデルローゼ
物攻 879 魔攻 693 属性 なし
買値 36270(Lv.78)→25389(Lv.83) 売値 12694
入手 —

※ S102 「黄金魔剣士」(→P328)をクリアすると、累計敵撃破数の数値が物攻と魔攻に加算される



デトネイター
物攻 929 魔攻 732 属性 火
買値 40350(Lv.83)→28245(Lv.88) 売値 14122
入手 –

棘刀・黒ノ陽炎
物攻 977 魔攻 770 属性 闇
買値 44550(Lv.88)→31185(Lv.93) 売値 15592
入手 –

ラーファルコン
物攻 1027 魔攻 809 属性 光
買値 49050(Lv.93)→34335(Lv.98) 売値 17167
入手 –

霊剣アーイディオン
物攻 1058 魔攻 832 属性 なし
買値 52790(Lv.100) 売値 18476
入手 –

ハリセン
物攻 700 魔攻 500 属性 なし
買値 – 売値 –
入手 【サブ】『闘技場』EXキャラクタ戦(ミラ)(→P336)

咆魔刀ドランデューオ
物攻 770※ 魔攻 600※ 属性 なし
買値 – 売値 –
入手 【落】ドランソード(100%)

大剣

装備できるキャラクター：アルヴィン

ブロードソード
物攻 119 魔攻 56 属性 なし
買値 650(Lv.1) 売値 227
入手 –

レイジーアイアン
物攻 185 魔攻 84 属性 なし
買値 1310(Lv.4)→917(Lv.9) 売値 458
入手 –

フォーマルブレイド
物攻 251 魔攻 112 属性 なし
買値 2210(Lv.9)→1547(Lv.14) 売値 773
入手 –

バスタードソード
物攻 317 魔攻 140 属性 なし
買値 3330(Lv.14)→2331(Lv.19) 売値 1165
入手 –

ソリッドブレイカー
物攻 383 魔攻 168 属性 地
買値 4690(Lv.19)→3283(Lv.24) 売値 1641
入手 –

ゲイルカウザー
物攻 449 魔攻 196 属性 風
買値 6270(Lv.24)→4389(Lv.29) 売値 2194
入手 –

アサルトルーク
物攻 514 魔攻 224 属性 なし
買値 8070(Lv.29)→5649(Lv.34) 売値 2824
入手 –

ジオクラッシャー
物攻 580 魔攻 252 属性 なし
買値 10110(Lv.34)→7077(Lv.39) 売値 3538
入手 –

バニッシュアンカー
物攻 646 魔攻 280 属性 なし
買値 12380(Lv.39)→8666(Lv.44) 売値 4333
入手 –

アペルプシア
物攻 712 魔攻 308 属性 なし
買値 14870(Lv.44)→10409(Lv.49) 売値 5204
入手 –

サヴィッチフレア
物攻 778 魔攻 336 属性 火
買値 17590(Lv.49)→12313(Lv.54) 売値 6156
入手 –

デプスプレデター
物攻 844 魔攻 364 属性 水
買値 20540(Lv.54)→14378(Lv.59) 売値 7189
入手 –

グレートリッパー
物攻 908 魔攻 392 属性 なし
買値 23690(Lv.59)→16583(Lv.64) 売値 8291
入手 –

オーガマッシャー
物攻 974 魔攻 420 属性 なし
買値 27090(Lv.64)→18963(Lv.69) 売値 9481
入手 –

ラディエイター
物攻 1040 魔攻 448 属性 なし
買値 30720(Lv.69)→21504(Lv.74) 売値 10752
入手 –

※ S102『黄金魔剣士』(→P328)をクリアすると、累計敵撃破数の数値が物攻と魔攻に加算される

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

ヴァイスイレイザー

物攻	1106	魔攻	476	属性	光
買値	34590(Lv.74)→24213(Lv.79)			売値	12106
入手	—				

鬼包丁·羅漢

物攻	1172	魔攻	504	属性	なし
買値	38670(Lv.79)→27069(Lv.84)			売値	13534
入手	—				

マーダレスアージ

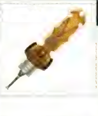
物攻	1238	魔攻	532	属性	闇
買値	42990(Lv.84)→30093(Lv.89)			売値	15046
入手	—				

クラスタルファング

物攻	1303	魔攻	560	属性	地
買値	47510(Lv.89)→33257(Lv.94)			売値	16628
入手	—				

ディノサウロ·ヘル

物攻	1369	魔攻	588	属性	なし
買値	52280(Lv.94)→36596(Lv.99)			売値	18298
入手	—				



大棚剣アダハルマ

物攻	1411	魔攻	605	属性	なし
買値	56310(Lv.100)			売値	19708
入手	—				

焼きイカ

物攻	900	魔攻	300	属性	なし
買値	—			売値	—
入手	【サブ】「闘技場」EXキャラクタ戦(アルヴィン)(→P336)				

断魔剣ヴァイスヘイン

物攻	970 ※	魔攻	620 ※	属性	なし
買値	—			売値	—
入手	【落】シュヴァイス(100%)				

杖

装備できるキャラクター：エリーゼ

ワンド

物攻	167	魔攻	168	属性	なし
買値	2040(Lv.10)→1428(Lv.15)			売値	714
入手	—				

メイス

物攻	211	魔攻	210	属性	なし
買値	3070(Lv.15)→2149(Lv.20)			売値	1074
入手	—				

ルビーワンド

物攻	255	魔攻	252	属性	地
買値	4310(Lv.20)→3017(Lv.25)			売値	1508
入手	—				

エアーズロッド

物攻	299	魔攻	294	属性	風
買値	5760(Lv.25)→4032(Lv.30)			売値	2016
入手	—				

コートスタッフ

物攻	342	魔攻	336	属性	なし
買値	7410(Lv.30)→5187(Lv.35)			売値	2593
入手	—				

プレシャスワンド

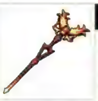
物攻	386	魔攻	378	属性	なし
買値	9280(Lv.35)→6496(Lv.40)			売値	3248
入手	—				

グランドセプター

物攻	430	魔攻	420	属性	なし
買値	11360(Lv.40)→7952(Lv.45)			売値	3976
入手	—				

フィクシーダ

物攻	474	魔攻	462	属性	なし
買値	13640(Lv.45)→9548(Lv.50)			売値	4774
入手					



エンドレストーチ

物攻	518	魔攻	504	属性	火
買値	16150(Lv.50)→11305(Lv.55)			売値	5652
入手	—				

ブランドゥング

物攻	562	魔攻	546	属性	水
買値	18840(Lv.55)→13188(Lv.60)			売値	6594
入手	—				

エナジーワンド

物攻	606	魔攻	588	属性	なし
買値	21760(Lv.60)→15232(Lv.65)			売値	7616
入手	—				

フォーチュンヘルム

物攻	650	魔攻	630	属性	なし
買値	24880(Lv.65)→17416(Lv.70)			売値	8708
入手	—				

ウィステリア

物攻	694	魔攻	672	属性	なし
買値	28200(Lv.70)→19740(Lv.75)			売値	9870
入手	—				

※ S102『黄金魔剣士』(→P328)をクリアすると、累計敵撃破数の数値が物攻と魔攻に加算される

スターロッド

物攻 738　魔攻 714　属性 光
買値 31740(Lv.75)→22218(Lv.80)　売値 11109
入手 –

ウィーブルロッド

物攻 782　魔攻 756　属性 なし
買値 35480(Lv.80)→24836(Lv.85)　売値 12418
入手 –

キャプティブハート

物攻 826　魔攻 798　属性 闇
買値 39440(Lv.85)→27608(Lv.90)　売値 13804
入手

竜杖リントヴルム

物攻 869　魔攻 840　属性 なし
買値 43580(Lv.90)→30506(Lv.95)　売値 15253
入手

BCロッド

物攻 913　魔攻 882　属性 なし
買値 47950(Lv.95)→33565(Lv.100)　売値 16782
入手

バザーウィップ

物攻 941　魔攻 907　属性 光
買値 51610(Lv.100)　売値 18063
入手

姫杖プルミエール

物攻 955　魔攻 925　属性 なし
買値 –　売値 –
入手 S305『ピンクかわいいもの』(→P305)

ねこじゃらし

物攻 350　魔攻 850　属性 なし
買値 –　売値 –
入手【サブ】『闘技場』EXキャラクタ戦(エリーゼ)(→P336)

唸魔杖トレガトリア

物攻 670 ※　魔攻 730 ※　属性 なし
買値 –　売値 –
入手【落】ガットレガ(100%)

細剣

装備できるキャラクター：ローエン

エストック

物攻 146　魔攻 182　属性 なし
買値 1990(Lv.11)→1393(Lv.16)　売値 696
入手 –

リオンムッシュ

物攻 185　魔攻 228　属性 なし
買値 3010(Lv.16)→2107(Lv.21)　売値 1053
入手 –

アロイブレイド

物攻 223　魔攻 273　属性 地
買値 4220(Lv.21)→2954(Lv.26)　売値 1477
入手 –

トゥールビヨン

物攻 262　魔攻 319　属性 風
買値 5650(Lv.26)→3955(Lv.31)　売値 1977
入手 –

エペ

物攻 300　魔攻 364　属性 なし
買値 7260(Lv.31)→5082(Lv.36)　売値 2541
入手 –

十手

物攻 338　魔攻 410　属性 なし
買値 9090(Lv.36)→6363(Lv.41)　売値 3181
入手 –

アベイユ

物攻 377　魔攻 455　属性 なし
買値 11110(Lv.41)→7777(Lv.46)　売値 3888
入手 –

ソーンレイピア

物攻 415　魔攻 501　属性 なし
買値 13350(Lv.46)→9345(Lv.51)　売値 4672
入手 –

ヴォルテクスフラム

物攻 454　魔攻 546　属性 火
買値 15790(Lv.51)→11053(Lv.56)　売値 5526
入手 –

ヴァッサーハープン

物攻 492　魔攻 592　属性 水
買値 18440(Lv.56)→12908(Lv.61)　売値 6454
入手 –

アラクノバイト

物攻 530　魔攻 637　属性 なし
買値 21260(Lv.61)→14882(Lv.66)　売値 7441
入手 –

※ S102『黄金魔剣士』(→P328)をクリアすると、累計敵撃破数の数値が物攻と魔攻に加算される

ブラッドサッカー

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
568	683	なし	24310(Lv.66)→17017(Lv.71)	8508	—

勇者の剣

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
607	728	なし	27570(Lv.71)→19299(Lv.76)	9649	—

ステュワーズソード

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
645	774	なし	31020(Lv.76)→21714(Lv.81)	10857	—

ゴルゴンゲイズ

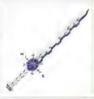
物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
684	819	闇	34680(Lv.81)→24276(Lv.86)	12138	—

ロイヤルレイピア

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
722	865	なし	38540(Lv.86)→26978(Lv.91)	13489	—

ノーブルホーン

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
760	910	光	42590(Lv.91)→29813(Lv.96)	14906	—



クリュスタロス

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
799	956	水・地	46890(Lv.96)→32823(Lv.100)	16411	—

賜剣パトリエイター

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
823	983	なし	50440(Lv.100)	17654	—

指さし棒

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
500	700	なし	—	—	【サブ】『闘技場』EXキャラクタ戦(ローエン)(→P336)

叫魔刃メランデトラ

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
600 ※	770 ※	なし	—	—	【落】メランブロン(100%)

棍

装備できるキャラクター：レイア

ウォースタッフ

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
224	201	なし	3100(Lv.17)→2170(Lv.22)	1085	—

レッドシャフト

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
271	242	地	4370(Lv.22)→3059(Lv.27)	1529	—

ウィンドヒッター

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
318	282	風	5840(Lv.27)→4088(Lv.32)	2044	—

シルバーロッド

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
364	322	なし	7490(Lv.32)→5243(Lv.37)	2621	—

金箍棒・朱花

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
411	362	なし	9390(Lv.37)→6573(Lv.42)	3286	—

バイソンバット

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
457	403	なし	11490(Lv.42)→8043(Lv.47)	4021	

軽鉱棒・綿羽

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
504	443	なし	13800(Lv.47)→9660(Lv.52)	4830	—

ファウンテンロッド

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
551	483	水	16320(Lv.52)→11424(Lv.57)	5712	—

フリントポール

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
598	523	火	19050(Lv.57)→13335(Lv.62)	6667	—

ルーンスタッフ

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
643	564	なし	21990(Lv.62)→15393(Lv.67)	7696	—

ハヌマンシャフト

物攻	魔攻	属性	買値	売値	入手
690	604	なし	25140(Lv.67)→17598(Lv.72)	8799	—

※ S102『黄金魔剣士』(→P328)をクリアすると、累計敵撃破数の数値が物攻と魔攻に加算される

ミスリルロッド

物攻 737 魔攻 644 属性 なし
買値 28510(Lv.72)→19957(Lv.77) 売値 9978
入手 –

万引棒·星土

物攻 784 魔攻 684 属性 地
買値 32080(Lv.77)→22456(Lv.82) 売値 11228
入手 –

ヴェッターシャフト

物攻 830 魔攻 725 属性 風
買値 35880(Lv.82)→25116(Lv.87) 売値 12558
入手 –

ラインハイツ

物攻 877 魔攻 765 属性 なし
買値 39880(Lv.87)→27916(Lv.92) 売値 13958
入手 –

画影棍·闇筆

物攻 923 魔攻 805 属性 闇
買値 44070(Lv.92)→30849(Lv.97) 売値 15424
入手 –

樹珪棍·玉枝

物攻 970 魔攻 845 属性 なし
買値 48490(Lv.97)→33943(Lv.100) 売値 16971
入手 –

天顕杵ソルレイナ

物攻 1000 魔攻 869 属性 光
買値 52200(Lv.100) 売値 18270
入手 –

必盗！ それくれニャ♥

物攻 750 魔攻 450 属性 なし
買値 – 売値 765
入手 【サブ】「闘技場」EXキャラクタ戦(レイア)(→P336)

唱魔棍パードベンテ

物攻 740 ※ 魔攻 700 ※ 属性 なし
買値 – 売値 765
入手 【落】ローバード(100%)

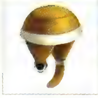
※ S102 「黄金魔剣士」(→P328)をクリアすると、累計敵撃破数の数値が物攻と魔攻に加算される

頭防具

一部を除き、兜と帽子は男性全員、サークレットとリボンは女性全員が装備できる。仲間に譲って使い回そう。

兜

装備できるキャラクター：男性

レザーヘルム


物防 41 魔防 43 耐性 –
買値 310(Lv.1) 売値 108
入手 –

アイアンサレット

物防 64 魔防 66 耐性 –
買値 630(Lv.6)→441(Lv.11) 売値 220
入手 –

ブロンズヘルム

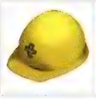
物防 87 魔防 89 耐性 –
買値 1080(Lv.11)→756(Lv.16) 売値 378
入手 【宝】キジル海瀑(→P144)

アーメットヘルム

物防 110 魔防 113 耐性 –
買値 1630(Lv.16)→1141(Lv.21) 売値 570
入手 –

シルバーヘルム

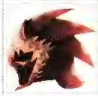
物防 133 魔防 136 耐性 –
買値 2290(Lv.21)→1603(Lv.26) 売値 801
入手 【宝】ガンダラ要塞(→P172)

セーフティヘルム


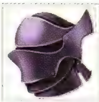
物防 156 魔防 160 耐性 –
買値 3070(Lv.26)→2149(Lv.31) 売値 1074
入手 【宝】フェルガナ鉱山(→P184)

デュエルヘルム

物防 179 魔防 183 耐性 –
買値 3970(Lv.31)→2779(Lv.36) 売値 1389
入手 –



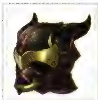
ファイアヘルム
物防 203 魔防 206 耐性 火を30%軽減
買値 4970(Lv.36)→3479(Lv.41) 売値 1739
入手 —



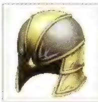
ナイトメアヘルム
物防 225 魔防 229 耐性 —
買値 6070(Lv.41)→4249(Lv.46) 売値 2124
入手 —

ミスリルヘルム
物防 248 魔防 252 耐性 —
買値 7290(Lv.46)→5103(Lv.51) 売値 2551
入手 —

ゴシックヘルム
物防 272 魔防 276 耐性 —
買値 8650(Lv.51)→6055(Lv.56) 売値 3027
入手 —



デーモンヘルム
物防 295 魔防 299 耐性 —
買値 10110(Lv.56)→7077(Lv.61) 売値 3538
入手 —



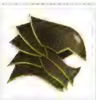
セイクリッドヘルム
物防 318 魔防 322 耐性 —
買値 11660(Lv.61)→8162(Lv.66) 売値 4081
入手 【宝】旅船旅船ジルニトラ(→P248)

ゴールデンヘルム
物防 341 魔防 346 耐性 —
買値 13350(Lv.66)→9345(Lv.71) 売値 4672
入手 —

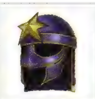
ドラゴンヘルム
物防 364 魔防 369 耐性 火を50%軽減
買値 15130(Lv.71)→10591(Lv.76) 売値 5295
入手 —

レアヘルム
物防 387 魔防 392 耐性 —
買値 17030(Lv.76)→11921(Lv.81) 売値 5960
入手 —

ジェネラルヘルム
物防 410 魔防 416 耐性 —
買値 19050(Lv.81)→13335(Lv.86) 売値 6667
入手 —



グロリアスヘルム
ジュード専用
物防 433 魔防 439 耐性 風を50%軽減
買値 21180(Lv.86)→14826(Lv.91) 売値 7413
入手



スターヘルム
物防 457 魔防 463 耐性 —
買値 23460(Lv.91)→16422(Lv.96) 売値 8211
入手 —

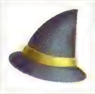
ライトニングヘルム
ジュード専用
物防 480 魔防 486 耐性 火風光を30%軽減
買値 25810(Lv.96)→18067(Lv.100) 売値 9033
入手 —

ザ・ブラックヘルム
アルヴィン専用
物防 494 魔防 501 耐性 闇を80%軽減
買値 27800(Lv.100) 売値 9730
入手 —

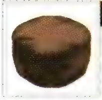
・帽子
装備できるキャラクター： 男性

ニット帽
物防 18 魔防 62 耐性 —
買値 290(Lv.1) 売値 101
入手 —

ラウンドベレット
物防 28 魔防 96 耐性 風を30%軽減
買値 610(Lv.5)→427(Lv.10) 売値 213
入手 —

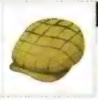


ファインベレット
物防 39 魔防 130 耐性 地を30%軽減
買値 1030(Lv.10)→721(Lv.15) 売値 360
入手 —



シャープカ
物防 49 魔防 164 耐性 —
買値 1560(Lv.15)→1092(Lv.20) 売値 546
入手 —

シルバーハット
物防 59 魔防 198 耐性 —
買値 2190(Lv.20)→1533(Lv.25) 売値 766
入手 【宝】バーミア峡谷(→P166)



ハンティングベレット
物防 69 魔防 232 耐性 —
買値 2930(Lv.25)→2051(Lv.30) 売値 1025
入手 —

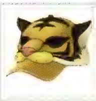
カウボーイハット
物防 80 魔防 266 耐性 —
買値 3780(Lv.30)→2646(Lv.35) 売値 1323
入手 —

グリーンベレー

物防 90 魔防 299 耐性 風を50%軽減
買値 4730(Lv.35)→3311(Lv.40) 売値 1655
入手

アクレイムハット

物防 110 魔防 367 耐性 –
買値 6950(Lv.45)→4865(Lv.50) 売値 2432
入手



タイガーキャップ

物防 131 魔防 435 耐性 –
買値 9620(Lv.55)→6734(Lv.60) 売値 3367
入手

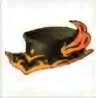
ドクターキャップ

ジュード専用

物防 152 魔防 503 耐性 –
買値 12730(Lv.65)→8911(Lv.70) 売値 4455
入手 –

ストリークハット

物防 172 魔防 570 耐性 –
買値 16230(Lv.75)→11361(Lv.80) 売値 5680
入手 –



ファイティングキャップ

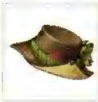
物防 193 魔防 638 耐性 火を80%軽減
買値 20180(Lv.85)→14126(Lv.90) 売値 7063
入手 –

ディバインベレット

物防 213 魔防 706 耐性 光を100%軽減
買値 24560(Lv.95)→17192(Lv.100) 売値 8596
入手 –

アースキャップ

物防 100 魔防 334 耐性 地を50%軽減
買値 5790(Lv.40)→4053(Lv.45) 売値 2026
入手 【宝】オルダ宮(→P222)

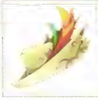


エグザイルハット

物防 121 魔防 402 耐性 –
買値 8260(Lv.50)→5782(Lv.55) 売値 2891
入手

ハッピーハット

物防 141 魔防 469 耐性 –
買値 11110(Lv.60)→7777(Lv.65) 売値 3888
入手



ヒーローハット

物防 162 魔防 537 耐性 –
買値 14430(Lv.70)→10101(Lv.75) 売値 5050
入手 【宝】ヘリオボーグ基地(→P278)

バイキングハット

物防 182 魔防 605 耐性 水を80%軽減
買値 18160(Lv.80)→12712(Lv.85) 売値 6356
入手 –

ウィザーズハット

物防 203 魔防 673 耐性 闇を100%軽減
買値 22350(Lv.90)→15645(Lv.95) 売値 7822
入手 –

タクティクスベレー

ローエン専用

物防 220 魔防 728 耐性 火水風地を25%軽減
買値 26470(Lv.100) 売値 9264
入手 –

サークレット

装備できるキャラクター： 女性

ブロンズサークレット

物防 50 魔防 78 耐性 –
買値 630(Lv.6)→441(Lv.11) 売値 220
入手 –

シルバーサークレット

物防 85 魔防 133 耐性 –
買値 1590(Lv.16)→1113(Lv.21) 売値 556
入手 –

ミラージュクレスト

物防 121 魔防 189 耐性 –
買値 3010(Lv.26)→2107(Lv.31) 売値 1053
入手 –

アイアンサークレット

物防 32 魔防 51 耐性 –
買値 310(Lv.1) 売値 108
入手 –

ヘッドドレス

物防 68 魔防 105 耐性 –
買値 1060(Lv.11)→742(Lv.16) 売値 371
入手 –

ねこのカチューシャ

物防 104 魔防 161 耐性 –
買値 2270(Lv.21)→1589(Lv.26) 売値 794
入手 【宝】ガンダラ要塞(→P172)

タートルクレスト

物防 139 魔防 216 耐性 –
買値 3890(Lv.31)→2723(Lv.36) 売値 1361
入手 –

ウィンドクレスト

物防 158 魔防 243 耐性 風を50%軽減
買値 4880(Lv.36)→3416(Lv.41) 売値 1708
入手 —

ルーンサークレット

物防 175 魔防 271 耐性 火水風地を15%軽減
買値 5960(Lv.41)→4172(Lv.46) 売値 2086
入手 【宝】オルダ宮(→P222)

ミスリルサークレット

物防 193 魔防 298 耐性 —
買値 7150(Lv.46)→5005(Lv.51) 売値 2502
入手 —

ホーリィサークレット

物防 211 魔防 326 耐性 —
買値 8480(Lv.51)→5936(Lv.56) 売値 2968
入手 —

エンジェルサークレット

物防 229 魔防 354 耐性 —
買値 9920(Lv.56)→6944(Lv.61) 売値 3472
入手 —

ゴールドサークレット

物防 247 魔防 381 耐性 —
買値 11450(Lv.61)→8015(Lv.66) 売値 4007
入手 —

プラチナサークレット

物防 265 魔防 409 耐性 —
買値 13090(Lv.66)→9163(Lv.71) 売値 4581
入手 —

クイーンサークレット　ミラ専用

物防 283 魔防 436 耐性 水地40%軽減
買値 14850(Lv.71)→10395(Lv.76) 売値 5197
入手 —

レアサークレット

物防 301 魔防 463 耐性 —
買値 16700(Lv.76)→11690(Lv.81) 売値 5845
入手 —

ムーンサークレット　レイア専用

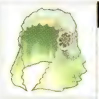
物防 319 魔防 491 耐性 闇を70%軽減
買値 18700(Lv.81)→13090(Lv.86) 売値 6545
入手 —

ソルサークレット

物防 337 魔防 519 耐性 火光を70%軽減
買値 20800(Lv.86)→14560(Lv.91) 売値 7280
入手 —

エレメンタルサークレット

物防 355 魔防 547 耐性 全属性を15%軽減
買値 23010(Lv.91)→16107(Lv.96) 売値 8053
入手 —

シャイニングヴェール　ミラ専用

物防 384 魔防 574 耐性 光闇を40%軽減
買値 25300(Lv.96)→17710(Lv.100) 売値 8855
入手 —

イノセントクレスト　レイア専用

物防 373 魔防 592 耐性 光を100%軽減
買値 27260(Lv.100) 売値 9541
入手 —

リボン

装備できるキャラクター： 女性

リボン

物防 9 魔防 62 耐性 —
買値 260(Lv.1) 売値 91
入手 —

プリティリボン

物防 14 魔防 96 耐性 —
買値 540(Lv.5)→378(Lv.10) 売値 189
入手 —

グリーンリボン

物防 19 魔防 130 耐性 風を30%軽減
買値 910(Lv.10)→637(Lv.15) 売値 318
入手 —

チェックリボン

物防 24 魔防 164 耐性 —
買値 1370(Lv.15)→959(Lv.20) 売値 479
入手 —

セレブのリボン

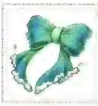
物防 30 魔防 198 耐性 —
買値 1950(Lv.20)→1365(Lv.25) 売値 682
入手 【宝】バーミア峡谷(→P166)

ストライプリボン

物防 35 魔防 232 耐性 —
買値 2610(Lv.25)→1827(Lv.30) 売値 913
入手 —

エレメンタルリボン

物防 40 魔防 266 耐性 火水風地を15%軽減
買値 3350(Lv.30)→2345(Lv.35) 売値 1172
入手 —



アクアリボン
物防 45 魔防 299 耐性 水を50%軽減
買値 4180(Lv.35)→2926(Lv.40) 売値 1463
入手 –

ホワイトリボン
物防 50 魔防 334 耐性 光を50%軽減
買値 5130(Lv.40)→3591(Lv.45) 売値 1795
入手 –

マジカルリボン
物防 55 魔防 367 耐性 –
買値 6150(Lv.45)→4305(Lv.50) 売値 2152
入手 –

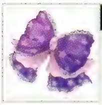
ゴシックリボン
物防 60 魔防 402 耐性 –
買値 7310(Lv.50)→5117(Lv.55) 売値 2558
入手 –

マフラーリボン
物防 66 魔防 435 耐性 –
買値 8510(Lv.55)→5957(Lv.60) 売値 2978
入手 –

フェニックスリボン
物防 71 魔防 469 耐性 火を70%軽減
買値 9840(Lv.60)→6888(Lv.65) 売値 3444
入手 【宝】旅船ジルニトラ(→P248)

ヘヴンズリボン
物防 76 魔防 503 耐性 –
買値 11250(Lv.65)→7875(Lv.70) 売値 3937
入手 –

マクスウェルリボン
物防 81 魔防 537 耐性 火水風地を25%軽減
買値 12760(Lv.70)→8932(Lv.75) 売値 4466
入手 –



ウィアードリボン
物防 86 魔防 570 耐性 –
買値 14340(Lv.75)→10038(Lv.80) 売値 5019
入手 –

ブラックリボン
物防 91 魔防 605 耐性 闇を50%軽減
買値 16060(Lv.80)→11242(Lv.85) 売値 5621
入手 –

エンシェントクロース
物防 96 魔防 638 耐性 –
買値 17830(Lv.85)→12481(Lv.90) 売値 6240
入手 –

ムーンリボン
物防 102 魔防 673 耐性 闇を80%軽減
買値 19780(Lv.90)→13846(Lv.95) 売値 6923
入手 –

プリンセスリボン
物防 107 魔防 706 耐性 火水を40%軽減
買値 21730(Lv.95)→15211(Lv.100) 売値 7605
入手 –

ローズリボン
エリーゼ専用
物防 110 魔防 728 耐性 火風光を40%軽減
買値 23410(Lv.100) 売値 8193
入手 –

体防具

敵の攻撃属性が限定される場合は、防具の耐性にも注目。
物防が高い防具より被ダメージを減らせる場合もある。

軽鎧

装備できるキャラクター：ジュード レイア

レザーガード
物防 77 魔防 12 耐性 –
買値 340(Lv.1) 売値 119
入手 –

ラメラガード
物防 121 魔防 18 耐性 –
買値 680(Lv.2)→476(Lv.7) 売値 238
入手 –

ハーフガード
物防 164 魔防 24 耐性 –
買値 1140(Lv.7)→798(Lv.12) 売値 399
入手 –

アイアンガード

物防 207 魔防 31 耐性 —
買値 1740(Lv.12)→1218(Lv.17) 売値 609
入手 —

チェインガード

物防 252 魔防 37 耐性 —
買値 2460(Lv.17)→1722(Lv.22) 売値 861
入手 —

ブレストガード

物防 295 魔防 44 耐性 —
買値 3290(Lv.22)→2303(Lv.27) 売値 1151
入手 —

バトルガード

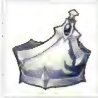
物防 338 魔防 50 耐性 —
買値 4250(Lv.27)→2975(Lv.32) 売値 1487
入手 【宝】リーベリー岩孔(→P204)

シルバーガード

物防 383 魔防 56 耐性 —
買値 5330(Lv.32)→3731(Lv.37) 売値 1865
入手 —

マイティガード

物防 426 魔防 63 耐性 —
買値 6540(Lv.37)→4578(Lv.42) 売値 2289
入手 —

ミスリルガード


物防 469 魔防 69 耐性 —
買値 7850(Lv.42)→5495(Lv.47) 売値 2747
入手 —

ゴシックガード

物防 513 魔防 75 耐性 —
買値 9280(Lv.47)→6496(Lv.52) 売値 3248
入手 —

フェニックスガード ジュード専用

物防 557 魔防 82 耐性 火を30%軽減
買値 10880(Lv.52)→7616(Lv.57) 売値 3808
入手 —

ダイアモンドガード

物防 600 魔防 88 耐性 —
買値 12530(Lv.57)→8771(Lv.62) 売値 4385
入手 —

プラチナガード

物防 644 魔防 94 耐性 —
買値 14340(Lv.62)→10038(Lv.67) 売値 5019
入手 【宝】ニ・アケリア霊山(→P230)

エレメンタルガード

物防 688 魔防 101 耐性 火水風地を25%軽減
買値 16290(Lv.67)→11403(Lv.72) 売値 5701
入手 —

プリンセスガード レイア専用

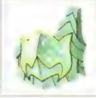
物防 732 魔防 107 耐性 風地を30%軽減
買値 18340(Lv.72)→12838(Lv.77) 売値 6419
入手 —

レアプロテクター

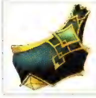
物防 775 魔防 113 耐性 —
買値 20490(Lv.77)→14343(Lv.82) 売値 7171
入手 —

グロリアスガード ジュード専用

物防 863 魔防 120 耐性 風を70%軽減
買値 22810(Lv.82)→15967(Lv.87) 売値 7983
入手 —

ムーンガード レイア専用


物防 819 魔防 126 耐性 闇を70%軽減
買値 25220(Lv.87)→17654(Lv.92) 売値 8827
入手 —

ライトニングガード ジュード専用


物防 933 魔防 132 耐性 火風光を30%軽減
買値 27740(Lv.92)→19418(Lv.97) 売値 9709
入手 —

イノセントガード レイア専用

物防 906 魔防 137 耐性 光を100%軽減
買値 29890(Lv.100) 売値 10461
入手 —

体・コート

装備できるキャラクター：ミラ ローエン

トレンチコート

物防 63 魔防 23 耐性 —
買値 320(Lv.1) 売値 112
入手 —

レザーコート

物防 99 魔防 36 耐性 —
買値 660(Lv.3)→462(Lv.8) 売値 231
入手 —

フェザーコート

物防 135 魔防 49 耐性 風を50%軽減
買値 1120(Lv.8)→784(Lv.13) 売値 392
入手 —

ハードコート

物防 171 魔防 62 耐性 –
買値 1700(Lv.13)→1190(Lv.18) 売値 595
入手 【宝】サマンガン樹界(→P158)

ロングコート

物防 207 魔防 74 耐性 –
買値 2390(Lv.18)→1673(Lv.23) 売値 836
入手 【宝】ガンダラ要塞(→P172)

シルバーコート

物防 243 魔防 87 耐性 –
買値 3210(Lv.23)→2247(Lv.28) 売値 1123
入手 –

エルヴンコート

物防 279 魔防 100 耐性 –
買値 4140(Lv.28)→2898(Lv.33) 売値 1449
入手 –

スプラッシュワンピース　ミラ専用

物防 315 魔防 112 耐性 水を70%軽減
買値 5190(Lv.33)→3633(Lv.38) 売値 1816
入手 –

ルーンコート

物防 351 魔防 125 耐性 火水風地を25%軽減
買値 6370(Lv.38)→4459(Lv.43) 売値 2229
入手 –

ミスリルコート

物防 386 魔防 138 耐性 –
買値 7650(Lv.43)→5355(Lv.48) 売値 2677
入手 –

ゴシックカーディガン

物防 423 魔防 151 耐性 –
買値 9070(Lv.48)→6349(Lv.53) 売値 3174
入手 【宝】ノール灼洞(→P238)

ブラッディコート

物防 459 魔防 163 耐性 闇を70%軽減
買値 10580(Lv.53)→7406(Lv.58) 売値 3703
入手 –

ホーリィコート

物防 494 魔防 176 耐性 –
買値 12210(Lv.58)→8547(Lv.63) 売値 4273
入手 –

クイーンコート　ミラ専用

物防 531 魔防 189 耐性 火風を30%軽減
買値 14000(Lv.63)→9800(Lv.68) 売値 4900
入手 –

ヒーローコート　ローエン専用

物防 566 魔防 201 耐性 水地を30%軽減
買値 15840(Lv.68)→11088(Lv.73) 売値 5544
入手 –

クリティアンコート

物防 603 魔防 214 耐性 –
買値 17860(Lv.73)→12502(Lv.78) 売値 6251
入手 –

レアコート

物防 638 魔防 227 耐性 –
買値 19970(Lv.78)→13979(Lv.83) 売値 6989
入手 –

ヴァーミリオン

物防 674 魔防 239 耐性 –
買値 22180(Lv.83)→15526(Lv.88) 売値 7763
入手 –

デュアリティ

物防 711 魔防 252 耐性 –
買値 24560(Lv.88)→17192(Lv.93) 売値 8596
入手 –

シャイニングコート　ミラ専用

物防 746 魔防 265 耐性 火水風地を25%軽減
買値 27010(Lv.93)→18907(Lv.98) 売値 9453
入手 –

タクティクスコート　ローエン専用

物防 769 魔防 273 耐性 光闇を40%軽減
買値 29110(Lv.100) 売値 10188
入手 –

鎧

装備できるキャラクター： アルヴィン

ハードメイル

物防 86 魔防 4 耐性 –
買値 340(Lv.1) 売値 119
入手 –

ラメラレザー

物防 135 魔防 6 耐性 –
買値 680(Lv.4)→476(Lv.9) 売値 238
入手 –

アイアンメイル

物防 183 魔防 8 耐性 –
買値 1170(Lv.9)→819(Lv.14) 売値 409
入手 –

チェインメイル
物防 232　魔防 10　耐性 –
買値 1760(Lv.14)→1232(Lv.19)　売値 616
入手 –

スプリントメイル
物防 281　魔防 12　耐性 –
買値 2500(Lv.19)→1750(Lv.24)　売値 875
入手 【宝】ガンダラ要塞(→P172)

バトルスーツ
物防 330　魔防 15　耐性 –
買値 3350(Lv.24)→2345(Lv.29)　売値 1172
入手 –

ナイトアーマー
物防 378　魔防 17　耐性 光を30%軽減
買値 4330(Lv.29)→3031(Lv.34)　売値 1515
入手 –

シルバーメイル
物防 428　魔防 19　耐性 –
買値 5440(Lv.34)→3808(Lv.39)　売値 1904
入手 –

ルーンメイル
物防 476　魔防 21　耐性 火水風地を15%軽減
買値 6640(Lv.39)→4648(Lv.44)　売値 2324
入手 –

ミスリルプレート
物防 524　魔防 23　耐性 –
買値 7970(Lv.44)→5579(Lv.49)　売値 2789
入手 –

ゴシックプレート
物防 574　魔防 25　耐性 –
買値 9470(Lv.49)→6629(Lv.54)　売値 3314
入手 【宝】ククル凍窟(→P236)

フルプレート
物防 622　魔防 27　耐性 –
買値 11050(Lv.54)→7735(Lv.59)　売値 3867
入手 –

アブソリュートリィ
物防 671　魔防 29　耐性 –
買値 12750(Lv.59)→8925(Lv.64)　売値 4462
入手 –

リフレックス
物防 720　魔防 31　耐性 –
買値 14600(Lv.64)→10220(Lv.69)　売値 5110
入手 –

ゴールドアーマー
物防 769　魔防 34　耐性 –
買値 16580(Lv.69)→11606(Lv.74)　売値 5803
入手 –

ドラゴンメイル
物防 818　魔防 36　耐性 火を50%軽減
買値 18670(Lv.74)→13069(Lv.79)　売値 6534
入手 –

レアプレート
物防 866　魔防 38　耐性 –
買値 20860(Lv.79)→14602(Lv.84)　売値 7301
入手 –

オーシャンブルー
物防 915　魔防 40　耐性 水を100%軽減
買値 23200(Lv.84)→16240(Lv.89)　売値 8120
入手 –

ディープクリムゾン
物防 964　魔防 42　耐性 火を100%軽減
買値 25670(Lv.89)→17969(Lv.94)　売値 8984
入手 –

マム・ベイン
物防 1013　魔防 44　耐性 地を50%軽減
買値 28230(Lv.94)→19761(Lv.99)　売値 9880
入手 –

ザ・ブラックメイル
物防 1043　魔防 46　耐性 闇を100%吸収
買値 30430(Lv.100)　売値 10650
入手 –

服

装備できるキャラクター：エリーゼ

シルククローク
物防 116　魔防 65　耐性 –
買値 1110(Lv.9)→777(Lv.14)　売値 388
入手 –

フェザークローク
物防 146　魔防 82　耐性 風を30%軽減
買値 1670(Lv.14)→1169(Lv.19)　売値 584
入手 –

カクテルドレス
物防 178　魔防 99　耐性 –
買値 2360(Lv.19)→1652(Lv.24)　売値 826
入手 –

シルバークローク
物防 208 魔防 116 耐性 ー
買値 3150(Lv.24)→2205(Lv.29) 売値 1102
入手 ー

マジカルチュニック
物防 270 魔防 150 耐性 ー
買値 5100(Lv.34)→3570(Lv.39) 売値 1785
入手 ー

ミスリルクローク
物防 331 魔防 184 耐性 風を50%軽減
買値 7510(Lv.44)→5257(Lv.49) 売値 2628
入手 ー

エルダークローク
物防 393 魔防 218 耐性 ー
買値 10380(Lv.54)→7266(Lv.59) 売値 3633
入手 ー

プラチナクローク
物防 455 魔防 252 耐性 ー
買値 13740(Lv.64)→9618(Lv.69) 売値 4809
入手 【宝】ニ・アケリア霊山(→P230)

ミスティクローク
物防 517 魔防 285 耐性 水を50%軽減
買値 17540(Lv.74)→12278(Lv.79) 売値 6139
入手 ー

ウォーロッククローク
物防 578 魔防 319 耐性 ー
買値 21790(Lv.84)→15253(Lv.89) 売値 7626
入手 ー

ミラージュクローク
物防 640 魔防 353 耐性 光を80%軽減
買値 26530(Lv.94)→18571(Lv.99) 売値 9285
入手 ー

ミディブラウス
物防 239 魔防 133 耐性 ー
買値 4080(Lv.29)→2856(Lv.34) 売値 1428
入手 【宝】リーベリー岩孔(→P204)

ルーンクローク
物防 301 魔防 167 耐性 火水風地を15%軽減
買値 6260(Lv.39)→4382(Lv.44) 売値 2191
入手 ー

ゴシックドレス
物防 362 魔防 201 耐性 ー
買値 8900(Lv.49)→6230(Lv.54) 売値 3115
入手 ー

ウィッチドレス
物防 424 魔防 234 耐性 ー
買値 11990(Lv.59)→8393(Lv.64) 売値 4196
入手 ー

エレメンタルクローク
物防 485 魔防 268 耐性 火水風地を25%軽減
買値 15550(Lv.69)→10885(Lv.74) 売値 5442
入手 ー

レアクローク
物防 547 魔防 302 耐性 ー
買値 19590(Lv.79)→13713(Lv.84) 売値 6856
入手 ー

ムーンクローク
物防 609 魔防 336 耐性 闇を80%軽減
買値 24110(Lv.89)→16877(Lv.94) 売値 8438
入手 ー

ローズドレス
物防 659 魔防 364 耐性 水地闇を40%軽減
買値 28570(Lv.100) 売値 9999
入手 ー

装飾品

装飾品は、ステータス上昇だけでなく、獲得ガルドの増加や戦闘不能からの自動復活など多様な効果が得られる。

ポイズンチャーム
効果 毒状態を50%の確率で防止する
買値 2000(Lv.9)→1400(Lv.19) 売値 500
入手 【落】グレーターデモッシュ(100%)/【宝】サマンガン樹海(→P158)

ポイズンチェック
効果 毒状態を完全に防止する
買値 5000(Lv.32)→3500(Lv.42) 売値 1250
入手 ー

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

シールチャーム
効果 封印状態を50%の確率で防止する
買値 2000(Lv.12)→1400(Lv.22) 売値 500
入手 【宝】バーミア峡谷(→P166)/【盗】ハンマーズァーム(1)(75%)

シールチェック
効果 封印状態を完全に防止する
買値 5000(Lv.33)→3500(Lv.43) 売値 1250
入手 【盗】ハンマーズァーム(2)(75%)

ストーンチャーム
効果 石化状態を50%の確率で防止する
買値 2000(Lv.24)→1400(Lv.34) 売値 500
入手 【宝】リーベリー岩孔(→P204)

ストーンチェック
効果 石化状態を完全に防止する
買値 5000(Lv.35)→3500(Lv.45) 売値 1250
入手 —

リンクチャーム
効果 リンク不可状態を50%の確率で防止する
買値 2000(Lv.17)→1400(Lv.27) 売値 500
入手 【宝】ラコルム街道(→P192)/【落、盗】ブルータル(100%)

リンクチェック
効果 リンク不可状態を完全に防止する
買値 5000(Lv.36)→3500(Lv.46) 売値 1250
入手 —

マインドチャーム
効果 精神汚染状態を50%の確率で防止する
買値 2000(Lv.19)→1400(Lv.29) 売値 500
入手 【宝】王の狩り場(→P202)

マインドチェック
効果 精神汚染状態を完全に防止する
買値 5000(Lv.34)→3500(Lv.44) 売値 1250
入手 —

ピヨハン
効果 気絶を50%の確率で防止する。ただし恐怖による気絶は除く
買値 1000(Lv.2)→700(Lv.12) 売値 250
入手 【宝】ガリー間道(→P142)

ピヨノン
効果 気絶を完全に防止する。ただし恐怖による気絶は除く
買値 3000(Lv.31)→2100(Lv.41) 売値 750
入手 S045『ル・ロンドの思い出』(→P310)

ワールドチェック
効果 全状態異常を50%の確率で防止する
買値 17000(Lv.67)→11900(Lv.77) 売値 4250
入手 —

アミュレット
効果 全状態異常を完全に防止する
買値 34000(Lv.69)→23800(Lv.79) 売値 8500
入手 【宝】旅船ジルニトラ(→P248)

ヒールバングル
効果 敵を倒すごとにHPを5%回復する
買値 3000(Lv.3)→2100(Lv.13) 売値 750
入手 【宝】キジル海瀑(→P144)/【落】アクアドラゴン1(100%)

メンタルバングル
効果 敵を倒すごとにTPを3%回復する
買値 3000(Lv.56)→2100(Lv.66) 売値 750
入手 【落】アクアドラゴン2(100%)

ミラクルバングル
効果 敵を倒すごとにHP5%、TP3%回復する
買値 7000(Lv.57)→4900(Lv.67) 売値 1750
入手 【宝】イラート間道(精霊界)(→P259)

ダークシール
効果 被ダメージが2倍になるがEXPが1.5倍になる。ただし、装備して常に戦闘に参加する必要がある。
買値 9000(Lv.70)→6300(Lv.80) 売値 2250
入手 【宝】ニ・アケリア霊山(→P230)

デモンズシール
効果 石化以外の状態異常が付加されるがEXPが2倍になる。ただし、装備してつねに戦闘に参加する必要がある。
買値 17000(Lv.82)→11900(Lv.92) 売値 4250
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

ミスティマーク
効果 詠唱時間を20%短縮する
買値 17000(Lv.73)→11900(Lv.83) 売値 4250
入手 【落】ミュゼ(1)(100%)

ミスティシンボル
効果 詠唱時間を30%短縮する
買値 28000(Lv.88)→19600(Lv.98) 売値 7000
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

ナイツシンボル
効果 クリティカル率が3%上昇する
買値 3000(Lv.28)→2100(Lv.38) 売値 750
入手 【落】ウィンガル(1)(100%)

フィートマーク
効果 物攻が5%上昇する
買値 3000(Lv.8)→2100(Lv.18) 売値 750
入手 【宝】サマンガン街道(→P155)

フィートシンボル
効果 物攻が10%上昇する
買値 7000(Lv.44)→4900(Lv.54) 売値 1750
入手 【落】アルヴィン(100%)

マジックマーク

効果 魔攻が5%上昇する
買値 3000(Lv.7)→2100(Lv.17) 売値 750
入手 【宝】バルナウル街道(→P218)

プロテクトマーク

効果 物防が5%上昇する
買値 3000(Lv.6)→2100(Lv.16) 売値 750
入手 【宝】キジル海瀑(→P144)

レジストマーク

効果 魔防が5%上昇する
買値 3000(Lv.4)→2100(Lv.14) 売値 750
入手 【宝】旅船ジルニトラ(→P248)

ホーリィシンボル

効果 一定時間ごとにHPを3%ずつ回復する
買値 12000(Lv.46)→8400(Lv.56) 売値 3000
入手 【落】プレザ(1)(100%)

クローナシンボル

効果 全状態異常と状態変化を完全に防止する
買値 46000(Lv.98)→41400(Lv.100) 売値 11500
入手 S087『発明王』(→P324)

ギガースリング

効果 腕力が15%上昇する
買値 7000(Lv.65)→4900(Lv.75) 売値 1750
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

タフネスリング

効果 体力が15%上昇する
買値 7000(Lv.64)→4900(Lv.74) 売値 1750
入手 【落】ワイバーン(100%)

アジリティリング

効果 敏捷が15%上昇する
買値 7000(Lv.63)→4900(Lv.73) 売値 1750
入手 【落】イバル(2)(100%)

アートリング

効果 器用が15%上昇する
買値 7000(Lv.62)→4900(Lv.72) 売値 1750
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

ウィズダムリング

効果 知性が15%上昇する
買値 7000(Lv.61)→4900(Lv.71) 売値 1750
入手 【落】アグリア(2)(100%)

ソウルリング

効果 精神が15%上昇する
買値 7000(Lv.59)→4900(Lv.69) 売値 1750
入手 【落】プレザ(3)(100%)

マジックシンボル

効果 魔攻が10%上昇する
買値 7000(Lv.43)→4900(Lv.53) 売値 1750
入手 ―

プロテクトシンボル

効果 物防が10%上昇する
買値 7000(Lv.42)→4900(Lv.52) 売値 1750
入手 【宝】ルサル街道(→P281)

レジストシンボル

効果 魔防が10%上昇する
買値 7000(Lv.41)→4900(Lv.51) 売値 1750
入手 【宝】ヘリオボーグ基地(→P278)

メンタルシンボル

効果 一定時間ごとにTPを3%ずつ回復する
買値 14000(Lv.55)→9800(Lv.65) 売値 3500
入手 S057『ジュードの代診』(→P314)

マイトリング

効果 腕力が10%上昇する
買値 5000(Lv.27)→3500(Lv.37) 売値 1250
入手 【落】ファイアティグル(100%)

スタミナリング

効果 体力が10%上昇する
買値 5000(Lv.26)→3500(Lv.36) 売値 1250
入手 【落】ジャオ(2)(100%)

クイックリング

効果 敏捷が10%上昇する
買値 5000(Lv.25)→3500(Lv.35) 売値 1250
入手 【落】ウィンガル(2)(100%)

デクステリティリング

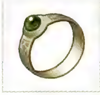
効果 器用が10%上昇する
買値 5000(Lv.22)→3500(Lv.32) 売値 1250
入手 【宝】オルダ宮(→P222)

インテリリング

効果 知性が10%上昇する
買値 5000(Lv.18)→3500(Lv.28) 売値 1250
入手 【宝】アルカンド湿原(→P228)

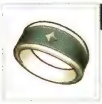
ハートリング

効果 精神が10%上昇する
買値 5000(Lv.14)→3500(Lv.24) 売値 1250
入手 【落】プレザ(2)(100%)

レジュームリング


効果 戦闘不能から10%の確率で自動復活する
買値 9000(Lv.66)→6300(Lv.76) 売値 2250
入手 ―

エメラルドリング
効果 術・技の消費TPを本来の2/3にする
買値 22000(Lv.76)→15400(Lv.86) 売値 5500
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

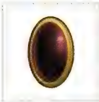


リスキーリング
効果 消費TPが1になるが被ダメージが2倍になる
買値 34000(Lv.96)→28900(Lv.100) 売値 8500
入手 —

アクアマリン
効果 水耐性が50%上昇する
買値 9000(Lv.49)→6300(Lv.59) 売値 2250
入手 【盗】セルシウス(100%)

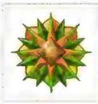
ルビー
効果 地耐性が50%上昇する
買値 9000(Lv.52)→6300(Lv.62) 売値 2250
入手 【盗】ジャオ(2)(100%)

アメジスト
効果 闇耐性が50%上昇する
買値 9000(Lv.54)→6300(Lv.64) 売値 2250
入手 【盗】ナハティガル(80%)

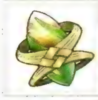


ブラックオニキス
効果 最大HPが30%上昇する
買値 6000(Lv.37)→4200(Lv.47) 売値 1500
入手 【落】ナハティガル(100%)

アレキサンドライト
効果 最大HP・TPが25%上昇する
買値 11000(Lv.71)→7700(Lv.81) 売値 2750
入手 【落】ヴォルト(100%)



ゼクシード
効果 ACが2上昇する
買値 57000(Lv.100) 売値 14250
入手 S021「漆黒の羽」(→P303)



リンクロング
効果 オーバーリミッツの効果時間が長くなる
買値 17000(Lv.80)→11900(Lv.90) 売値 4250
入手 【落】ジランド(100%)

ブルーセフィラ
効果 獲得ガルドが2倍になる
買値 23000(Lv.77)→16100(Lv.87) 売値 5750
入手 【宝】タタール冥穴(→P284)

モノクル
効果 装備したキャラクターが敵を倒した際、アイテムドロップ率が15%上昇する
買値 11000(Lv.39)→7700(Lv.49) 売値 2750
入手 【宝】トルバラン街道(→P276)

フェアリィリング
効果 術・技の消費TPを本来の1/2にする
買値 46000(Lv.84)→32200(Lv.94) 売値 11500
入手 【宝】世精ノ途(2)(→P291)

ガーネット
効果 火耐性が50%上昇する
買値 9000(Lv.48)→6300(Lv.58) 売値 2250
入手 【落】ファイアティグル(70%)

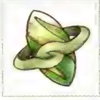
オパール
効果 風耐性が50%上昇する
買値 9000(Lv.51)→6300(Lv.61) 売値 2250
入手 【落、盗】プテラブロンク(100%)

ダイヤモンド
効果 光耐性が50%上昇する
買値 9000(Lv.53)→6300(Lv.63) 売値 2250
入手 —

エレメンタル
効果 すべての耐性が30%上昇する
買値 — 売値 8500
入手 【落】マクスウェル(100%)

ムーンストーン
効果 最大TPが30%上昇する
買値 6000(Lv.58)→4200(Lv.68) 売値 1500
入手 S028「世界の形」(→P306)

エクシード
効果 ACが1上昇する
買値 34000(Lv.75)→23800(Lv.85) 売値 8500
入手 【落】ガイアス(1)(100%)、【宝】マグナ・ゼロ(→P330)



リンクアップ
効果 共鳴術技ゲージが上昇しやすくなる
買値 17000(Lv.78)→11900(Lv.88) 売値 4250
入手 【落】セルシウス(100%)

セフィラ
効果 獲得ガルドが1.5倍になる
買値 11000(Lv.47)→7700(Lv.57) 売値 2750
入手 ザイラの森のアイフリードの秘宝(→P242)

リバースドール
効果 一度だけ戦闘不能からHP30%で復活する。効果発動後、「リバースドール」は消滅する
買値 3000(Lv.38)→2100(Lv.48) 売値 750
入手 【宝】旅船ジルニトラ(→P248)

ハンターズモノクル
効果 装備したキャラクターが敵を倒した際、アイテムドロップ率が30%上昇する
買値 23000(Lv.74)→16100(Lv.84) 売値 5750
入手 トルバラン街道のアイフリードの秘宝(→P276)

マント

効果 物防+20、魔防+10
買値 1000(Lv.1)→700(Lv.11) 売値 250
入手 【宝】ラフォート研究所(→P132)

レザーマント

効果 物防+40、魔防+20
買値 2000(Lv.5)→1400(Lv.15) 売値 500
入手 【宝】ニ・アケリア参道(→P150)

シーブズマント

効果 物防+60、魔防+30
買値 3000(Lv.15)→2100(Lv.25) 売値 750
入手 【宝】ボルテア森道(→P182)

パラディンマント

効果 物防+100、魔防+100
買値 9000(Lv.45)→6300(Lv.55) 売値 2250
入手 【宝】キジル海瀑(精霊界)(→P253)

フレアマント

効果 物防+30、魔防+60、火耐性が30%上昇する
買値 7000(Lv.23)→4900(Lv.33) 売値 1750
入手 【宝】ノール灼洞(→P238)

アクアマント

効果 物防+30、魔防+60、水耐性が30%上昇する
買値 7000(Lv.21)→4900(Lv.31) 売値 1750
入手 【宝】ククル凍窟(→P236)

ウィンドマント

効果 物防+30、魔防+60、風耐性が30%上昇する
買値 7000(Lv.11)→4900(Lv.21) 売値 1750
入手 【宝】バーミア峡谷(→P166)

アースマント

効果 物防+30、魔防+60、地耐性が30%上昇する
買値 7000(Lv.13)→4900(Lv.23) 売値 1750
入手 【宝】フェルガナ鉱山(→P184)

ライトマント

効果 物防+30、魔防+60、光耐性が30%上昇する
買値 7000(Lv.29)→4900(Lv.39) 売値 1750
入手 【宝】モン高原(→P212)

ダークマント

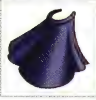
効果 物防+30、魔防+60、闇耐性が30%上昇する
買値 7000(Lv.16)→4900(Lv.26) 売値 1750
入手 【宝】オルダ宮(→P222)

エレメントマント

効果 物防+30、魔防+60、全耐性が15%上昇する
買値 17000(Lv.68)→11900(Lv.78) 売値 4250
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

ザ・レッドマント

効果 物防+100、魔防+50、火、地、光の属性攻撃を吸収するが、水、風、闇の属性攻撃の被ダメージが2倍になる
買値 17000(Lv.92)→12750(Lv.100) 売値 4250
入手 【落】ガンダラ要塞防衛ゴーレム1(100%)

ザ・ブルーマント


効果 物防+50、魔防+100、水、風、闇の属性攻撃を吸収するが、火、地、光の属性攻撃の被ダメージが2倍になる
買値 17000(Lv.94)→13600(Lv.100) 売値 4250
入手 【落】ガンダラ要塞防衛ゴーレム2(100%)

ブーツ

効果 物防+20、魔防+20、敏捷が20上昇する
買値 2000(Lv.1)→1400(Lv.11) 売値 500
入手 【宝】イラート間道(→P137)

レザーブーツ

効果 物防+30、魔防+30、敏捷が30上昇する
買値 5000(Lv.10)→3500(Lv.20) 売値 1250
入手 —

ファインブーツ

効果 物防+40、魔防+40、敏捷が40上昇する
買値 7000(Lv.20)→4900(Lv.30) 売値 1750
入手 【宝】ガンダラ要塞(→P172)

アイアンレギンス

効果 物防+50、魔防+50、敏捷が50上昇する
買値 9000(Lv.30)→6300(Lv.40) 売値 2250
入手 【宝】ククル凍窟(→P236)、ノール灼洞(→P238)

シルバーレギンス

効果 物防+60、魔防+60、敏捷が60上昇する
買値 11000(Lv.40)→7700(Lv.50) 売値 2750
入手 —

ゴールドレギンス

効果 物防+70、魔防+70、敏捷が70上昇する
買値 14000(Lv.50)→9800(Lv.60) 売値 3500
入手 —

レアブーツ

効果 物防+80、魔防+80、敏捷が90上昇する
買値 16000(Lv.60)→11200(Lv.70) 売値 4000
入手 ルサル街道のアイフリードの秘宝(→P282)

ペルシアブーツ

効果 物防+90、魔防+90、敏捷が120上昇する
買値 18000(Lv.72)→12600(Lv.82) 売値 4500
入手 【宝】マグナ・ゼロ(→P330)

ビジュアル

キャラクターの見た目を変えられる衣装、髪型、アタッチメントの数々。自分ならではのコーディネートを楽しもう。

衣装

ミラ「通常」衣装
説明 動きやすさを重視した服として献上された、ミラが普段から身に着けている衣装。
入手 ミラ「通常」衣装以外の衣装を入手する

エリーゼ「通常」衣装
説明 村に来たばかりの頃に大きなおじさんがくれた、エリーゼが普段から身に着けている衣装。
入手 エリーゼ「通常」衣装以外の衣装を入手する

レイア「通常」衣装
説明 ラ・シュガルの伝統服を独自に着崩した、レイアが普段から身に着けている衣装。
入手 レイア「通常」衣装以外の衣装を入手する

ミラ「精霊」衣装
説明 精霊に生まれ変わったミラが、精霊として自分を認識している時の姿。
入手 ミラを主人公に選んでゲームをクリアする

アルヴィン「カジュアル」衣装
説明 インナーのパーカーとスニーカーがポイントのカジュアルな衣装。
入手 S021『漆黒の羽』(→P303)

ジュード「通常」衣装
説明 店員に勧められるがまま貯金をはたいて買った、ジュードが普段から身に着けている衣装。
入手 ジュード「通常」衣装以外の衣装を入手する

アルヴィン「通常」衣装
説明 叔父から貰ったコートが特徴のアルヴィンが普段から身に着けている衣装。
入手 アルヴィン「通常」衣装以外の衣装を入手する

ローエン「通常」衣装
説明 シャール家に従事する主席執事へ与えられる、ローエンが普段から身に着けている衣装。
入手 ローエン「通常」衣装以外の衣装を入手する

ジュード「研修医」衣装
説明 タリム医学校の研修中の医者が着る、動きやすく清潔感ある制服。
入手 ジュードを主人公に選んでゲームをクリアする

ミラ「お嬢さん」衣装
説明 ミニスカートと胸元のリボンがポイントのクールなお嬢さん系衣装。
入手 S021『漆黒の羽』(→P303)

髪型

ミラ「通常」髪型
説明 ミラの普段の髪型。20年間、一度もカットしていない。
入手 ミラ「通常」髪型以外の髪型を入手する

エリーゼ「通常」髪型
説明 エリーゼの普段の髪型。ハ・ミル村の人に切ってもらっていた。
入手 エリーゼ「通常」髪型以外の髪型を入手する

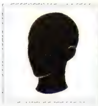
レイア「通常」髪型
説明 レイアの普段の髪型。ロングヘアーにあこがれているが、面倒そうと諦めている。
入手 レイア「通常」髪型以外の髪型を入手する

ジュード「通常」髪型
説明 ジュードの普段の髪型。実はくせっ毛を活かしている。
入手 ジュード「通常」髪型以外の髪型を入手する

アルヴィン「通常」髪型
説明 アルヴィンの普段の髪型。毎日、同じ形になるまでセットを欠かさない。
入手 アルヴィン「通常」髪型以外の髪型を入手する

ローエン「通常」髪型
説明 ローエンの普段の髪型。毎日の洗髪は30年間欠かしていない。
入手 ローエン「通常」髪型以外の髪型を入手する

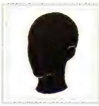
ジュード「帽子」髪型
説明 帽子をかぶる時の髪型。大人っぽくなった印象になってます。
入手 S021『漆黒の羽』(→P303)、【サブ】『闘技場』下級パーティ戦



ミラ「帽子」髪型

説明 帽子をかぶる時の髪型。聡明さが増した印象になってます。

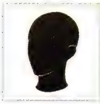
入手 S021 「漆黒の羽」(→P303)、【サブ】「闘技場」下級パーティ戦



アルヴィン「帽子」髪型

説明 帽子をかぶる時の髪型。ダンディさが出てきた印象になってます。

入手 S021 「漆黒の羽」(→P303)、【サブ】「闘技場」下級パーティ戦



エリーゼ「帽子」髪型

説明 帽子をかぶる時の髪型。元気なお嬢様っぽくなりました。

入手 S021 「漆黒の羽」(→P303)、【サブ】「闘技場」下級パーティ戦

ローエン「帽子」髪型

説明 帽子をかぶる時の髪型。さて、問題。どこが変わったでしょーか?

入手 S021 「漆黒の羽」(→P303)、【サブ】「闘技場」下級パーティ戦

レイア「帽子」髪型

説明 帽子をかぶる時の髪型。大人のセクシーさが出てきた印象になってます。

入手 S021 「漆黒の羽」(→P303)、【サブ】「闘技場」下級パーティ戦

ミラ「精霊」髪型

説明 精霊としての髪型。これはこれで素敵な感じになってます。

入手 ミラ編クリア

アタッチメント

いぬみみ(柴)

説明 これ一つで途端に守ってあげたくなる? 犬語が理解できるようになったりはしない。

入手 S063 「村人を捜せ」(→P316)

いぬみみ(黒)

説明 見方によってはネコに見えなくもない? ネコ派の人は思い込みでカバーしよう。

入手 サマンガン街道のアイフリードの秘宝(→P155)

うさみみ(白)

説明 無邪気でキュートなホワイトうさぎの耳。上目遣いでおねだりされたら抵抗できない?

入手 S060 「逃げ出したブウサギ」(→P315)

うさみみ(黒)

説明 活発でセクシーなブラックうさぎの耳。ウィンクされたら一発で誘惑されちゃう?

入手 サマンガン樹界のアイフリードの秘宝(→P158)

殿様ちょんまげ

説明 お花にも見えるけど、ちょんまげです。あ! 変なところに着けちゃ、ダメ! 絶対!

入手 王の狩り場のアイフリードの秘宝(→P202)

アホ毛

説明 色とサイズ、さらに向きと角度も調整してあなただけのアホ毛を作り出そう!

入手 S008 「ミラへのお供え」(→P297)

ツインテール

説明 やめてあげて! 口元につけて、ヒゲとか思うのやめてあげて!

入手 S039 「至高のマゲ師」(→P309)

目隠し

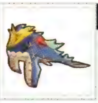
説明 世を忍ぶ身の上であるようです……あっ! 斜めから見ちゃダメですよっ!?

入手 S077 「洞窟の魔物」(→P321)

はなじる

説明 これ一つで全てを台無しにできるアイテム。き、きっと有効な使い道があるはず……

入手 S010 「おいしいもの」(→P298)



子ドラゴン

説明 子ドラゴンのぬいぐるみ。……ドラゴン? とか思っちゃダメ。

入手 キジル海瀑のアイフリードの秘宝(→P145)

帽子

説明 男女を問わず、帽子はファッションの要。優雅に、かつ自分らしく使いこなそう。

入手 S021 「漆黒の羽」(→P303)

シルクハット

説明 まさに紳士の必須アイテム。工夫次第で女の子にもぴったり。

入手 【サブ】「闘技場」下級パーティ戦(→P336)

テンガロンハット

説明 果て無き荒野をさすらう旅人にはこのスタイルが似合う。

入手 【サブ】「闘技場」下級シングル戦(→P336)

三角帽子

説明 パーティグッズの定番。盛大に盛り上がる夜には欠かせない。

入手 オルダ宮のアイフリードの秘宝(→P222)

ミニシルクハット

説明 女性のドレスアップには欠かせない。これが一番似合うのはやっぱり……

入手 S065 「ドードリアの謎」(→P317)

ティアラ

説明 女の子の憧れ、気品あふれるティアラ。今日からわたしもプリンセス？

入手 S067『期末商戦』(→P317)

緊箍児

説明 欲深い者を懲らしめるための道具らしい。とは言え、これはレプリカなのでご安心を。

入手 S038『掘り出し物発見!?』(→P309)

ハーフフレームメガネ

説明 フレームを下半分だけにしたメガネ。より大人な雰囲気を出したい方はこちら。

入手 ボルテア森道のアイフリードの秘宝(→P182)

付け鼻メガネ

説明 ヒゲは!?　ヒゲはないのか!?　というツッコミが聞こえてきそうなメガネ。

入手 リーベリー岩孔のアイフリードの秘宝(→P204)

嘆きメガネ

説明 嘆きの瞳が描かれたパーティグッズメガネ。嘆いても、悲壮感はかけらも無い。

入手 S024『ゆううつな商人』(→P304)

怒りメガネ

説明 怒りの瞳が描かれたパーティグッズメガネ。少しインパクトや面白みに欠ける……

入手 バイカール廃坑のアイフリードの秘宝(→P194)

サングラス(カラーフレーム)

説明 サングラスには多少の遊び心も必要。どうせなら、もっと派手でも良いかも？

入手 ラコルム街道のアイフリードの秘宝(→P192)

片眼鏡

説明 メガネ以上に知性をかもし出すアイテム。気難しそうな雰囲気も出ちゃいます。

入手 トルバラン街道のアイフリードの秘宝(→P276)

眼帯(鍔)

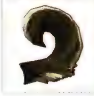
説明 武の道を極めんとする者に相応しい一品。そう、これを外した時にこそ真の力が!？

入手 トウライ冷原のアイフリードの秘宝(→P234)

いぬフェイス(黒)

説明 ちょっと小さくするとネコにも見えます。その時はヒゲが短いとか気にしちゃダメ。

入手 ソグド湿道のアイフリードの秘宝(→P206)



いぬしっぽ(黒)

説明 これって、ネコのしっぽにも見え…………ないですよね、すみません。

入手 クラマ間道のアイフリードの秘宝(→P163)

イヤーマフ

説明 耳を澄ませば、彼らの声が聞こえてくる……モクゥ～～♥ モッククゥ～～～♥

入手 S059『生存競争』(→P315)

フレームレスメガネ

説明 フレームを可能な限り減らしたメガネ。視界のフレームが気になる方におすすめ。

入手 ニ・アケリア参道のアイフリードの秘宝(→P151)

フルフレームメガネ

説明 オーソドックスなメガネ。これ一つで知的なイメージを演出。

入手 ザイラの森のアイフリードの秘宝(→P242)

ぐるぐるメガネ

説明 メガネを取ったら、きっとモノ凄い美人……そんな妄想を抱かずにはいられないメガネ。

入手 S033『鉱物コレクター』(→P307)

笑いメガネ

説明 笑いの瞳が描かれたパーティグッズメガネ。見ている方はイラッとする……

入手 タラス街道のアイフリードの秘宝(→P171)

サングラス(スタンダード)

説明 改めて見ると、実はこれ「新しい」ですね。きっと黒いロングコートが似合うでしょう。

入手 S020『宿屋への届け物』(→P303)

サングラス(クラシック)

説明 ビジネスとして戦闘行為を行う者へ贈る……国境を持たぬ傭兵にこそ似合う一品。

入手 S015『スゴウデの賞金稼ぎ』(→P299)

眼帯(ハート)

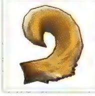
説明 通称ラブリー眼帯？　美少女剣士にはぜひ身に着けてほしい。

入手 セイライ冷原のアイフリードの秘宝(→P235)

いぬフェイス(柴)

説明 これだけでかなりイヌっぽくなれる。言葉が「ワン!」だけになったりはしない。

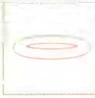
入手 S005『フルーツ商人』(→P297)



いぬしっぽ(柴)

説明 う、動かない……しっぽを振りまくりたいのに動かない!!

入手 S068『レポートの素材』(→P318)



天使の輪

説明 これぞ天使の証、光のわっか。ですが、羽がないとただの幽霊なのでご注意を。

入手 S069『要塞への伝言』(→P318)

天使の羽

説明 背中の翼もステキですが、ぜひ他の場所も試して頂きたい。頭とか。

入手 ニ・アケリア霊山のアイフリードの秘宝(→P230)

悪魔の尻尾

説明 こういう尻尾を見ると、触られたらくすぐったいのかなぁ？とか思いませんか？

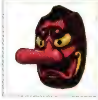
入手 アルカンド湿原のアイフリードの秘宝(→P228)

相棒マスク

説明 ヒーローの相棒キャラには定番のマスク。これだけで絶対に正体がバレない優れもの。

入手 S050「霊勢異常」(→P312)

天狗の面



説明 立派な鼻を持つ、伝説上の魔物のお面。どこでも好きな場所につけてください。

入手 S046「窃盗団を倒せ」(→P311)

ヘアピン

説明 かわいいワンポイントアイテムとして色々なところに付けてみてください。

入手 S019「陰のある女」(→P302)

ふと眉毛

説明 眉毛だけじゃありません! ヒゲとしても使えます!

入手 S006「秘伝の味」(→P297)

エルフ耳

説明 これだけで神秘的な雰囲気が漂います。伝説の森の民にあこがれる皆さんへ。

入手 S009「参道の魔物」(→P298)

絆創膏

説明 なぜだろう……。これ一枚で、青い春を感じるのは……

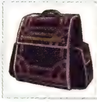
入手 ガリー間道のアイフリードの秘宝(→P143)

頬紅

説明 オシャレにチークカラーとか呼んでみる？ 少女限定？ いえいえ、男の子にもどうぞ。

入手 ククル凍窟のアイフリードの秘宝(→P236)

リュックサック



説明 収納性抜群のリュックサック。やっぱり小さな女の子に背負ってほしい？

入手 フェルガナ鉱山のアイフリードの秘宝(→P185)

ベルト付きダガー

説明 サバイバルに欠かせない補助装備。着けるなら、やっぱり太もも？

入手 S004「魔物退治の誤算」(→P296)

悪魔の羽

説明 少し大きめにするとカッコイイ。小さくして小悪魔を演出するのもアリ。

入手 バルナウル街道のアイフリードの秘宝(→P218)

ハロルドのお面

説明 「運命を解き放つ物語」に登場する、マッドサイエンティストのお面だ。

入手 ヘリオボーグ基地のアイフリードの秘宝(→P278)

怪傑マスク仮面

説明 とあるヒーロー活劇に登場した悪役の衣装。

入手 S089「ガリィ狩り狩り」(→P324)

角

説明 男性に着ける場合は、角度と位置を微調整。カッコよく、そして強そうにキメよう。

入手 S052「密猟者討伐」(→P313)

鉢金

説明 強き信念を感じさせる頭用装備。己の道を貫き通す者たちへ。

入手 バーミア峡谷のアイフリードの秘宝(→P167)

イヤリング

説明 ファッションアイテムと言えばこれ。目立たないけど定番の一品。

入手 S064「ミルクを求めて」(→P317)

もみあげ

説明 一気に男らしさがUPする厳ついもみあげ。女性に付けると言うのなら止めません……

入手 モン高原のアイフリードの秘宝(→P212)

パイプ

説明 これを着けただけで名探偵になった気分。グレーなセルが活性化しちゃうかも!？

入手 S086「見果てぬレシピ」(→P324)

首輪

説明 トゲのついた少々自己主張の強い首輪。腕輪やバンダナとしても使ってみてほしい。

入手 ルサル街道のアイフリードの秘宝(→P281)

変身ベルト

説明 今も昔も変わらない、変身ヒーローへの憧れから生まれたおもちゃ。……変身!

入手 タタール冥穴のアイフリードの秘宝(→P284)

素材

ショップビルドに欠かせないさまざまな種類の素材。高ポイントの素材は、ボーナス倍率があるときに投入しよう。

鉱物系

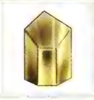
砂鉄
- ポイント：10
- 売値：10
- 説明：土中に含まれる小さな鉄の粒。
- 入手：【トレ】ラフォート研究所(18%)、イラート海停(14%)

銅鉱石
- ポイント：20
- 売値：20
- 説明：銅を含んだ鉱石。
- 入手：【トレ】キジル海瀑(18%)、ニ・アケリア参道(18%)

銀鉱石
- ポイント：30
- 売値：30
- 説明：銀を含んだ鉱石。
- 入手：【トレ】クラマ間道(18%)、バーミア峡谷(17%)

砂金
- ポイント：50
- 売値：50
- 説明：砂粒ほどの金の塊。
- 入手：【トレ】ボルテア森道(18%)、フェルガナ鉱山(18%)

ジオストーン
- ポイント：90
- 売値：90
- 説明：密度が高く、非常に重たい鉱石。
- 入手：【トレ】リーベリー岩孔(18%)、モン高原(17%)



メドウクリスタル
- ポイント：150
- 売値：150
- 説明：淡い黄白色に染まった水晶。透明度は低くても、貴重品として扱われる。
- 入手：【トレ】トウライ冷原(18%)、セイライ冷原(18%)

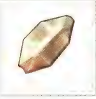
レアメタル
- ポイント：270
- 売値：270
- 説明：類稀な硬度を誇る希少金属。加工は困難だが、実用性は高い。
- 入手：【トレ】旅船ジルニトラ(18%)、ニ・アケリア霊山(18%)

魔導鉱
- ポイント：470
- 売値：470
- 説明：マナを透過させる性質をもった鉱石。精霊術を駆使した金属加工には欠かせない。
- 入手：【トレ】ルサル街道(18%)、ヘリオボーグ基地(14%)

ナビメタル
- ポイント：840
- 売値：840
- 説明：少しずつ周囲の物質と結合する性質を持ち、成長する鉱石とも呼ばれている。
- 入手：【トレ】マグナ・ゼロ エリア11～15(18%)、タタール冥穴(13%)

リヴァヴィウス鉱石
- ポイント：1500
- 売値：1500
- 説明：触媒として、また様々な合金の材料としてこの世でもっとも重宝される希少鉱石。
- 入手：【トレ】マグナ・ゼロ エリア26～30(18%)、マグナ・ゼロ エリア21～25(14%)

泥岩
- ポイント：1
- 売値：50
- 説明：フェルガナ鉱山で採掘できる。売っても大した額にはならない。
- 入手：フェルガナ鉱山の採掘ポイント(20%)

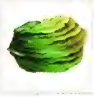


岩塩
- ポイント：1
- 売値：250
- 説明：フェルガナ鉱山で採掘できる。料理に重宝されるので、多少お金になる。
- 入手：フェルガナ鉱山の採掘ポイント(35%)

石英の塊
- ポイント：1
- 売値：500
- 説明：フェルガナ鉱山で採掘できる。水晶とは呼べないが、それなりの値が付く。
- 入手：フェルガナ鉱山の採掘ポイント(30%)

古代虫の化石
- ポイント：1
- 売値：1500
- 説明：フェルガナ鉱山で採掘できる。一部のマニアたちが好み、意外に売れる。
- 入手：フェルガナ鉱山の採掘ポイント(10%)

菫青石
- ポイント：1
- 売値：10000
- 説明：フェルガナ鉱山で採掘できる。深い藍色を湛えた宝石。高値で取引される。
- 入手：S044「老人の願い」(→P310)／【羽】交換屋(50枚)／フェルガナ鉱山の採掘ポイント(5%)



エコー鉱石
- ポイント：4000
- 売値：8000
- 説明：残響を奏でる不思議な鉱石。
- 入手：S017「ティポの家族!?」(→P302)／【宝】バイカール廃坑(→P194)

ピンクエメラルド
- ポイント：1000
- 売値：1000
- 説明：希少なピンク色の宝石。プロピンキストの証。
- 入手：【トレ】タタール冥穴(8%)

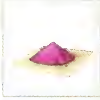
植物系

木片
- ポイント：11
- 売値：11
- 説明：そのあたりに落ちている、ただの木片。
- 入手：【トレ】ラフォート研究所(18%)、イラート海停(13%)

野草の種
- ポイント：21
- 売値：21
- 説明：山野に自生する様々な野草の種。幾つかの種類が混ざっている。
- 入手：【トレ】ニ・アケリア参道(18%)、キジル海瀑(18%)

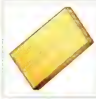
丈夫なツタ
- ポイント：33
- 売値：33
- 説明：強く引っ張っても千切れない、太くてもしなやかな植物のツタ。
- 入手：【トレ】バーミア峡谷(17%)、クラマ間道(14%)

薬草
ポイント 56
売値 56
説明 様々な薬効のある野生の草花。
入手 【トレ】フェルガナ鉱山(18%)、タラス街道(14%)



キノコパウダー
ポイント 120
売値 120
説明 毒性を持ったキノコの胞子。うかつに吸い込むと危険。
入手 【トレ】バルナウル街道(18%)、オルダ宮(18%)

不枯の花
ポイント 200
売値 200
説明 様々な要因から、その色素を失うことなく枯れ果てた、色鮮やかなドライフラワー。
入手 【トレ】ククル凍窟(18%)、ノール灼洞(18%)



柾目材
ポイント 360
売値 360
説明 一本の材木の中で、木目が最も美しく取れる木の中心部分から切り出された木材。
入手 【トレ】キジル海瀑(精霊界)(18%)、ガリー間道(精霊界)(18%)

魔草のトゲ
ポイント 630
売値 630
説明 細かな「かえし」がついており、一度刺さるとなかなか抜けない。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア1～5(18%)、タタール冥穴(13%)

神木
ポイント 1100
売値 1100
説明 樹齢数百年を超え、人々に神木と崇められる樹木の枝。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア16～20(18%)、マグナ・ゼロ エリア11～15(16%)

大樹の実り
ポイント 2000
売値 2000
説明 幾つもの伝説を持ったとある樹木が数十年に一度実らせるという珍しい果実。
入手 S048「放浪青年」(→P312)、【羽】交換屋(20枚)

ハモニカ草
ポイント 150
売値 150
説明 ハモニカ状の房をつけ、風に共鳴する野草。霊力野疲労の治療薬となる。
入手 【トレ】アルカンド湿原(8%)

桃桜の花びら
ポイント 50
売値 50
説明 美しいピンクの花びら。ピンキスト初心者が好む。
入手 【トレ】バーミア峡谷(8%)

ハートハーブ
ポイント 120
売値 120
説明 アロマテラピーに利用される、優れた鎮痛効果をもつハーブ。
入手 【トレ】モン高原(8%)

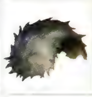
プリンセシア
ポイント 5000
売値 5000
説明 エリーゼの両親の想いが込められた花。エリーゼの実家跡に群生する。
入手 S099「記憶の底にあるもの」(→P328)

獣系

獣のフン
ポイント 13
売値 13
説明 野生の獣のフン。乾燥していて、臭いは無い。
入手 【トレ】イラート間道(18%)、ラフォート研究所(14%)

朽ちた骨
ポイント 25
売値 25
説明 朽ちてボロボロになった骨。
入手 【トレ】ニ・アケリア参道(18%)、サマンガン街道(16%)

折れた牙
ポイント 40
売値 40
説明 途中で折れてしまっている牙。
入手 【トレ】タラス街道(18%)、ガンダラ要塞(18%)



毛皮
ポイント 70
売値 70
説明 きれいな毛並みを持つ獣の毛皮。衣料品、敷物などに利用される。
入手 【トレ】ラコルム街道(18%)、王の狩り場(17%)

とがった爪
ポイント 100
売値 100
説明 鋭く尖った爪。工芸品や装飾品のほか、薬として使われることもある。
入手 【トレ】モン高原(17%)、ラコルム街道(14%)

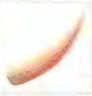
大きな角
ポイント 170
売値 170
説明 大きく立派な獣の角。富裕層にはインテリアとしても人気がある。
入手 【トレ】トウライ冷原(18%)、セイライ冷原(18%)

猛獣のたてがみ
ポイント 300
売値 300
説明 見る者を圧倒するような威厳に満ちた獣のたてがみ。
入手 【トレ】ニ・アケリア霊山(18%)、ククル凍窟(14%)

魔獣の眼
ポイント 700
売値 700
説明 死してなお獲物を狙い続けるかのような果てることなき眼光を放つ眼。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア6～10(18%)、タタール冥穴(15%)

神獣の毛
ポイント 1230
売値 1230
説明 神の使いと崇められる不思議な姿をした獣の体毛。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア21～25(18%)、マグナ・ゼロ エリア16～20(14%)

聖馬の角
ポイント 2200
売値 2200
説明 大いなる癒しの力を与えると言われる、伝説の聖馬の角。
入手 【羽】交換屋(20枚)／【宝】マグナ・ゼロ(→P330)



桃色象の牙
ポイント 120
売値 120
説明 ピンクの象牙。中級ピンキストのマストアイテム。
入手 【トレ】王の狩り場(8%)

鳥系

野鳥の卵

ポイント 23
売値 23
説明 野生の鳥の卵。大きさは小振りでも栄養価は高い。
入手 【トレ】サマンガン街道(18%)、キジル海瀑(16%)

クラウンフェザー

ポイント 76
売値 76
説明 一部の雄鳥がその頭部に持つ大きく色鮮やかな羽根。
入手 【トレ】王の狩り場(17%)、ボルテア森道(14%)

渡り鳥の風切羽

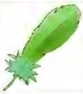
ポイント 220
売値 220
説明 長い距離を移動する渡り鳥の長く強靭な風切羽。
入手 【トレ】ザイラの森(18%)、ククル凍窟(14%)

怪鳥の鉤爪

ポイント 520
売値 520
説明 他の鳥類よりも、さらに湾曲した鉤爪。獲物を掴むと、爪先が鋭く突き刺さる。
入手 【トレ】タタール冥穴(17%)、キジル海瀑(精霊界)(14%)

陽鳥の尾羽

ポイント 2400
売値 2400
説明 炎から生まれると信じられている紅き大鳥。その尾羽は生命力の象徴とされ、特に貴重。
入手 【羽】交換屋(20枚)

きれいな羽根

ポイント 15
売値 15
説明 きれいな色をした鳥の羽根。
入手 【トレ】イラート間道(18%)、ガリー間道(18%)

上質な綿毛

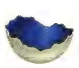
ポイント 43
売値 43
説明 雪の様に白く、フワフワと軽い綿毛。高級な衣類や寝具に利用される。
入手 【トレ】ガンダラ要塞(18%)、クラマ間道(14%)

猛禽の爪

ポイント 110
売値 110
説明 鋭く尖り、かつ湾曲した爪。一度掴んだ獲物は決して放さない。
入手 【トレ】バルナウル街道(18%)、リーベリー岩孔(16%)

ブラックエッグ

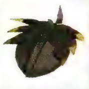
ポイント 400
売値 400
説明 非常に珍しい黒い卵。殻が厚く硬いので調理も一苦労だが、味は非常に濃厚で美味。
入手 【トレ】ヘリオボーグ基地(18%)、旅船ジルニトラ(18%)

瑠璃色の殻

ポイント 930
売値 930
説明 内側が瑠璃色に輝く卵の殻。宝飾品として、とても価値がある。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア11~15(18%)、マグナ・ゼロ エリア6~10(16%)

水棲系

貝殻の化石

ポイント 26
売値 26
説明 大昔の貝の化石。
入手 【トレ】サマンガン樹界(17%)、キジル海瀑(14%)

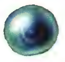
巨大な甲羅

ポイント 83
売値 83
説明 人がすっぽりと入れてしまえる大きな甲羅。その強度も大したもの。
入手 【トレ】リーベリー岩孔(18%)、ラコルム街道(16%)

鋭利なハサミ

ポイント 180
売値 180
説明 二つの刃の合わせ方次第で、切ることも挟むこともできる器用なハサミ。
入手 【トレ】ククル凍窟(18%)、ノール灼洞(18%)

黒真珠

ポイント 580
売値 580
説明 真珠の中でも特に珍しい、深みのある黒緑色を放つ真珠。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア1~5(18%)、タタール冥穴(17%)

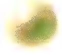
アクアティックゼリー

ポイント 1670
売値 1670
説明 水棲魔物の体内にごく稀に生成される物質。世界で最も柔らかい宝石と呼ばれている。
入手 【羽】交換屋(20枚)/【トレ】マグナ・ゼロ エリア26~30(18%)

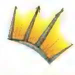
陸ガニ

ポイント 16
売値 16
説明 乾燥に強く、陸上で生活するカニ。
入手 【トレ】ガリー間道(18%)、イラート間道(14%)

硬いうろこ

ポイント 36
売値 36
説明 まるで石のように分厚く硬いうろこ。
入手 【トレ】タラス街道(18%)、クラマ間道(16%)

真珠

ポイント 130
売値 130
説明 貝類の体内に稀に生成される生体鉱物。宝石または薬として多くの人々が求める。
入手 【トレ】オルダ宮(18%)、リーベリー岩孔(14%)

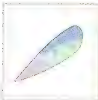
怪魚のひれ

ポイント 430
売値 430
説明 まるで扇のような大きさと、カミソリのような鋭さを持ったひれ。
入手 【トレ】ルサル街道(18%)、キジル海瀑(精霊界)(16%)

太古のサンゴ

ポイント 1370
売値 1370
説明 太古の海底に存在した美しいサンゴ。漁師の間では幸運を呼ぶと信じられている。
入手 【トレ】マグナ・ゼロ エリア21~25(18%)、マグナ・ゼロ エリア16~20(16%)

昆虫系

抜け殻
ポイント 28 / 売値 28
説明：虫の脱け殻。生命の流転を象徴する尊いもの?
入手：【トレ】クラマ間道(18%)、サマンガン街道(16%)



虫の羽根
ポイント 63 / 売値 63
説明：鮮やかな光沢を放つ虫の羽根。宝飾品の表面に張るなどして利用される。
入手：【トレ】ラコルム街道(18%)、ボルテア森道(16%)

妖虫の足
ポイント 250 / 売値 250
説明：硬くツヤのある外骨格に覆われた虫の足。意外と簡単に取れてしまう。
入手：【トレ】旅船ジルニトラ(18%)、ククル凍窟(16%)

不気味な触角
ポイント 770 / 売値 770
説明：見るからに不気味な形をした触覚。実は関節があり、意外なほど柔軟に曲がる。
入手：【トレ】マグナ・ゼロ エリア6~10(18%)、マグナ・ゼロ エリア1~5(14%)

銀の香麟粉
ポイント 1830 / 売値 1830
説明：不思議な芳香を放つ香麟粉の中でも、特に美しく、かつ希少な銀色の香麟粉。
入手：【羽】交換屋(20枚)／【トレ】マグナ・ゼロ エリア26~30(14%)

クモの巣
ポイント 18 / 売値 18
説明：強い粘着力と高い収縮性を持ったクモの巣。
入手：【トレ】キジル海瀑(18%)、イラート間道(16%)

毒針
ポイント 46 / 売値 46
説明：体内に毒を持つ虫の針。針に毒成分が付着している。取り扱い注意。
入手：【トレ】ボルテア森道(18%)、タラス街道(16%)

ハチの巣
ポイント 140 / 売値 140
説明：ハチミツを取る以外に、蜜蝋の原料としても利用される立派なハチの巣。
入手：【トレ】アルカンド湿原(17%)、バルナウル街道(16%)

猛毒針
ポイント 330 / 売値 330
説明：針の中に毒嚢があり、刺さると多量の毒が一気に流れ込むため、非常に危険。
入手：【トレ】キジル海瀑(精霊界)(18%)、ガリー間道(精霊界)(18%)

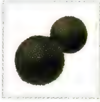
魔虫の複眼
ポイント 1010 / 売値 1010
説明：万を超える個眼が集まり形成されている。無数の空痩が見る者の姿を妖しく映し出す。
入手：【トレ】マグナ・ゼロ エリア16~20(18%)、マグナ・ゼロ エリア11~15(18%)

不思議系

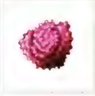
謎の液体
ポイント 90 / 売値 90
説明：触ると危なそうな液体。その成分は謎に包まれている。
入手：【トレ】ソグド湿道(18%)、バイカール廃坑(18%)

危ない液体
ポイント 240 / 売値 240
説明：触ると確実に危ない液体。成分とか、もう知りたくない……。
入手：【トレ】ソグド湿道(18%)、バイカール廃坑(18%)

魔物の体液
ポイント 700 / 売値 700
説明：魔物の体内で分泌される液体。もう明らかにヤバい臭いを放つ。
入手：【トレ】ソグド湿道(14%)、バイカール廃坑(14%)



スス色ポンポン
ポイント 2200 / 売値 2200
説明：雪色ポンポンの近種と思われる不思議物体。見つけても特に何も無いらしい。
入手：【トレ】ヘリオボーグ基地(12%)、ルサル街道(12%)



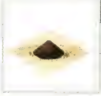
ストレンジコア
ポイント 7000 / 売値 7000
説明：この世のどんな技術をもってしても加工することが叶わなかった未知の物質。
入手：【羽】交換屋(50枚)／【トレ】マグナ・ゼロ エリア26~30(12%)

変な欠片
ポイント 50 / 売値 50
説明：一体何の欠片なのか、さっぱりわからない謎の欠片。
入手：【トレ】ソグド湿道(18%)、バイカール廃坑(18%)

雪色ポンポン
ポイント 140 / 売値 140
説明：フワフワと空気中を漂う不思議物体。見つけた者は願いが叶うという噂がある。
入手：【トレ】ソグド湿道(14%)、バイカール廃坑(14%)

不思議なビード
ポイント 420 / 売値 420
説明：変な形をした小さな……玉?鉱物であるかどうかも疑わしい……。
入手：【トレ】ソグド湿道(16%)、バイカール廃坑(16%)

奇妙な塊
ポイント 1260 / 売値 1260
説明：よく分からない不可思議な塊。表面の凹凸が何気に気持ち悪い。
入手：【トレ】旅船ジルニトラ(12%)、ニ・アケリア霊山(12%)

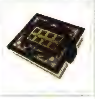


ドラゴンアッシュ
ポイント 3880 / 売値 3880
説明：実は原料不明の不思議な黒い粉。水に溶かすと血のように赤く染まる。
入手：【トレ】マグナ・ゼロ エリア1~5(12%)、マグナ・ゼロ エリア6~10(12%)

貴重品

所持しているだけで効果がある貴重品。術・技を習得できる絶技の書と、スキルを習得できる異能の書に注目したい。

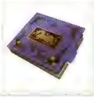
アイテム記録



説明 取得したことのあるアイテム一覧。落とす敵や盗める敵も記録される。

入手 ジュード編は最初から所持。ミラ編はM02で入手

モンスター記録



説明 遭遇したことのある敵・モンスター一覧。弱点等も記録される。

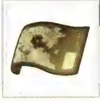
入手 ジュード編は最初から所持。ミラ編はM02で入手

バトルブック

説明 戦いに関するチュートリアル一覧。操作方法を忘れた時はこれを見る。

入手 ゲーム開始時に所持している

ワールドマップ



説明 行ったことのある場所を記録したワールドマップ。

入手 【イベ】M10で入手

アイテムボール

説明 「作戦」からオートアイテムの設定が可能になる。

入手 【イベ】M06で入手

アイテムボールプラス

説明 所持数に応じてオートアイテムの設定数が増える。

入手 S027『旅のお守り』(→P310) ※

アーツボール

説明 術・技が最大8つまでセット可能になる。

入手 S021『漆黒の羽』(→P303)

ウイングドブーツ

説明 持っているだけでマップ移動中のダッシュ速度が上昇する不思議なブーツ。

入手 【落】名も無き変異体(100%)

単位申請書

説明 タリム医学校の研修医が、医療研修を学部単位に変更する為の届け。

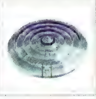
入手 【イベ】M01で入手

研究所のカードキー

説明 ラフォート研究所で使用されていた、珍しいカード型の鍵。

入手 【イベ】M02で入手

クルスニクの槍のカギ



説明 ラフォート研究所で開発されていた、クルスニクの槍を起動させるためのカギ。

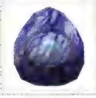
入手 【イベ】M02で入手(ミラ編のみ)

世精石・地

説明 人間界と精霊界を意味する「世精」を繋ぎやすくする為の地属性の媒体。

入手 【イベ】M09で入手

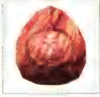
世精石・水



説明 人間界と精霊界を意味する「世精」を繋ぎやすくする為の水属性の媒体。

入手 【イベ】M09で入手

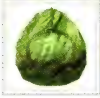
世精石・火



説明 人間界と精霊界を意味する「世精」を繋ぎやすくする為の火属性の媒体。

入手 【イベ】M09で入手

世精石・風



説明 人間界と精霊界を意味する「世精」を繋ぎやすくする為の風属性の媒体。

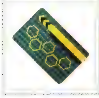
入手 【イベ】M09で入手

ミラのペンダント

説明 ミラがカラハ・シャールで作ってもらったガラス玉をはめ込んだペンダント。

入手 【イベ】M20で入手

エレベータの鍵



説明 ガンダラ要塞で使用されているエレベータ起動用のカードキー。

入手 【イベ】M18で入手

制御室の鍵

説明 ガンダラ要塞の制御室に入る際に必要となる鍵。

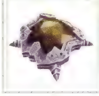
入手 【イベ】M18で入手

採掘セット

説明 レイアが父の部屋からこっそり持ち出した採掘道具一式。

入手 【イベ】M21で入手

医療ジンテクス



説明 マティス治療院の資料室でみつけた医療ジンテクス。

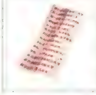
入手 【イベ】M21で入手

医療ジンテクス

説明 マナを内包した精霊の化石を装着した医療ジンテクス。

入手 【イベ】M22で入手

レイアの覚え書き



説明 レイアが旅に同行する理由を覚え書いたメモ。内容はレイアとミラしか知らない。

入手 【イベ】M25で入手

※S042『オレンジスープ』(→P310)、S056『キタル族の秘薬』(→P314)でも入手でき、最大で3個手に入る

増霊極

説明 ア・ジュールが開発した装置。霊力野に作用することで分泌マナを強制的に増幅させる。

入手 【イベ】M26で入手

通信機

説明 ジルニトラの兵士が持っていたエレンピオスの装置。

入手 【イベ】M43で入手

艦内地図

説明 ジルニトラの兵士が持っていた艦内の地図。

入手 【イベ】M43で入手

父の形見

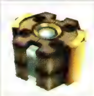
説明 アルヴィンの父が愛用していた銃。長年、ジランドが所持していた。

入手 【イベ】ジュード編はM51、ミラ編はM49で入手

魂の光

説明 マクスウェルの分体から受け取ったミラの魂の情報を記録した術。

入手 【イベ】M46で入手

黒匣の外装


説明 精霊の化石が抜かれた状態の外装。精霊の化石をコントロールする装置でもある。

入手 【イベ】M54、M50で入手

ミュゼのナイフ

説明 ミュゼの次元を切り裂く力を具現化したもの。

入手 【イベ】M57、M53で入手

精霊の化石の抜け殻

説明 黒匣によって消滅した精霊の化石。内包マナが抜けたものを精霊の化石の抜け殻と呼ぶ。

入手 S078「黒匣を使う兵士」(→P322)

調査用精霊術

説明 特別な精霊術の術式が記された書類。

入手 S028「世界の形」(→P306)

ゴーレム撹乱器

説明 霊勢を変化させてゴーレムの防御力を低下させる特殊な装置。

入手 S095「ガンダラ要塞攻略」(→P326)

ガンベルト

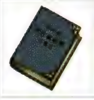
説明 持っているだけでアルヴィンがスキル「チャージドアーマー」を習得する。

入手 S055「母と子」(→P314)

光葉のクローバー

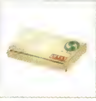
説明 十数年前に絶滅したといわれる輝く太陽のような色合いを持つクローバー。

入手 S094「バランの賭け」(→P326)

ロンダウ語辞書


説明 ア・ジュールのロンダウ族の言葉を翻訳するための辞書。

入手 S061「詩集と辞書」(→P316)

宿屋への荷


説明 片手で抱えられるくらいの封がされた荷。

入手 S020「宿屋への届け物」(→P303)

お守り

説明 少女が父親のために作ったお守り。

入手 S027「旅のお守り」(→P305)

老人の酒

説明 ビンに入ったお酒。

入手 S044「老人の願い」(→P310)

掘り出し物の壺

説明 イフリート紋の入った怪しげな壺。

入手 S038「掘り出し物発見!?」(→P309)

父への手紙

説明 女性の父へ宛てた手紙。

入手 S069「要塞への伝言」(→P318)

ナップル

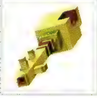
説明 ハ・ミル特産の低木になる赤い果実。甘みと酸味の絶妙なバランスが好評。

入手 【宝】ハ・ミル(→P139)

パレンジ

説明 別名キャンドル・フルーツと呼ばれる。ハ・ミル特産の果実。ワインの原料にもなる。

入手 【宝】ハ・ミル(→P139)

金色の鍵


説明 マグナ・ゼロへの扉を開く。黄金色がまぶしい鍵。

入手 ゲームをクリアする

絶技の書「一刺必滅」

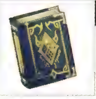
説明 持っているだけでジュードが武身技「尖牙」を習得する。

入手 【落】封じられし者の眷属・紅(100%)

絶技の書「万震崩拳」

説明 持っているだけでジュードが奥義「衝波魔神拳」を習得する。

入手 ゲームをクリアする

絶技の書「霊煌疾走」


説明 持っているだけでミラが奥義「オーバードライブ」を習得する。

入手 ゲームをクリアする

異能の書「独攻蚊刺」
説明 持っているだけで全員がスキル「1ダメージ」を習得する。
入手 バイカール廃坑のアイフリードの宝(→P194)

異能の書「精神参加」
説明 持っているだけで全員がスキル「イメージトレーニング」を習得する。
入手 ラコルム街道のアイフリードの宝(→P192)

異能の書「波及増動」
説明 持っているだけで全員がスキル「エクシードリンク」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級パーティ戦

異能の書「経験稀増」
説明 持っているだけで全員がスキル「ハピネスシング」を習得する。
入手 モン高原のアイフリードの宝(→P213)

異能の書「極限維持」
説明 持っているだけで全員がスキル「リミッツキープ」を習得する。
入手 ヘリオボーグ基地のアイフリードの宝(→P279)

異能の書「絶対防御」
説明 持っているだけで全員がスキル「ハイガード」を習得する。
入手 オルダ宮のアイフリードの宝(→P223)

異能の書「佳人協調」
説明 持っているだけでジュードがスキル「ウィズミラ」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級シングル戦(ジュード)

異能の書「踏地不屈」
説明 持っているだけでジュードがスキル「グローリー」を習得する。
入手 S102『黄金魔剣士』(→P328)

異能の書「少年協調」
説明 持っているだけでミラがスキル「ウィズジュード」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級シングル戦(ミラ)

異能の書「精神防壁」
説明 持っているだけでミラがスキル「エナジーコート」を習得する。
入手 ノール灼洞のアイフリードの宝(→P239)

異能の書「四重充填」
説明 持っているだけでアルヴィンがスキル「チャージブレイカー2」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級シングル戦(アルヴィン)

異能の書「瀕死防御」
説明 持っているだけでエリーゼがスキル「サバイブ」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級シングル戦(エリーゼ)

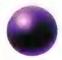
異能の書「治療経験」
説明 持っているだけでエリーゼがスキル「ヒーラープライズ」を習得する。
入手 リーベリー岩孔のアイフリードの宝(→P205)

異能の書「総術拒絶」
説明 持っているだけでローエンがスキル「アンチマジック」を習得する。
入手 S095『ガンダラ要塞攻略』(→P326)

異能の書「下術無唱」
説明 持っているだけでローエンがスキル「テトラスペル」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級シングル戦(ローエン)

異能の書「懸命援助」
説明 持っているだけでレイアがスキル「サクリファイス」を習得する。
入手 【サブ】『闘技場』上級シングル戦(レイア)

異能の書「天空武士」
説明 持っているだけでレイアがスキル「スカイソルジャー」を習得する。
入手 バルナウル街道のアイフリードの宝(→P218)



謎の宝珠
説明 神秘的な美しさをもった宝珠。何に使う物なのかまったく分からない。
入手 各地のアイフリードの秘宝や宝箱(→P320)

漆黒の羽
説明 世界中の至るところで手に入る黒い羽。どんな生き物の羽なのかは誰も知らない。
入手 各地の宝箱、探索ポイント、探索袋

ショップデータ

ここではショップに入荷されるアイテムと、ショップビルドによる価格の変動をまとめている。値下がりのタイミングを調べて、ガルドを節約しよう。

ショップデータの見方

道具屋データ

「ストロングトリート」や「エリクシール」の入荷レベルまで上げるとボス戦がラクになる。ハーブも購入可能。

❶道具	❷データ	❸		❹10%OFF!!		20%OFF!!		30%OFF!!		40%OFF!!		50%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
アップルグミ	P396	1	100	2	90	4	80	6	70	8	60	10	50
オレンジグミ	P396	1	250	2	225	4	200	6	175	8	150	10	125
ライフボトル	P396	1	500	2	450	4	400	6	350	8	300	10	250

❶アイテム名
ショップに入荷されるアイテム。入荷される順に記載している

❷データ
アイテムのデータを掲載しているページ

❸入荷
アイテムがショップで買えるようになるショップレベルと価格

❹割引価格
価格が割引されるショップレベルと割引後の価格。最大で5回割引される。「ー」としているものは、それ以上安くならないことを表わす

道具屋

「ストロングトリート」や「エリクシール」の入荷レベルまで上げるとボス戦がラクになる。ハーブ各種も購入可能。

道具	データ	入荷		10%OFF!!		20%OFF!!		30%OFF!!		40%OFF!!		50%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
アップルグミ	P396	1	100	2	90	4	80	6	70	8	60	10	50
オレンジグミ	P396	1	250	2	225	4	200	6	175	8	150	10	125
ライフボトル	P396	1	500	2	450	4	400	6	350	8	300	10	250
パナシーアボトル	P396	5	400	7	360	9	320	11	280	13	240	15	200
ホーリィボトル	P396	5	500	7	450	9	400	11	350	13	300	15	250
ダークボトル	P396	5	500	7	450	9	400	11	350	13	300	15	250
ミックスグミ	P396	10	1000	12	900	14	800	16	700	18	600	20	500
リキュールボトル	P396	10	1000	12	900	14	800	16	700	18	600	20	500
レモングミ	P396	15	1000	17	900	19	800	21	700	23	600	25	500
パイングミ	P396	20	1500	22	1350	24	1200	26	1050	28	900	30	750
トリート	P396	25	2500	27	2250	29	2000	31	1750	33	1500	35	1250
スペシフィック	P396	30	2500	32	2250	34	2000	36	1750	38	1500	40	1250
ミラクルグミ	P396	35	3000	37	2700	39	2400	41	2100	43	1800	45	1500
ストロングトリート	P396	40	5000	42	4500	44	4000	46	3500	48	3000	50	2500
スペシフィックプラス	P396	45	5000	47	4500	49	4000	51	3500	53	3000	55	2500
エリクシール	P396	50	10000	55	9000	60	8000	65	7000	70	6000	75	5000
オールディバイド	P397	50	10000	60	9000	70	8000	80	7000	90	6000	100	5000
アワーグラス	P397	50	20000	60	18000	70	16000	80	14000	90	12000	100	10000
セージ	P397	50	40000	60	36000	70	32000	80	28000	90	24000	100	20000
セボリー	P397	50	40000	60	36000	70	32000	80	28000	90	24000	100	20000
ローズマリー	P397	50	40000	60	36000	70	32000	80	28000	90	24000	100	20000
ラベンダー	P397	50	30000	60	27000	70	24000	80	21000	90	18000	100	15000
ベルベーヌ	P397	50	30000	60	27000	70	24000	80	21000	90	18000	100	15000
カモミール	P397	50	30000	60	27000	70	24000	80	21000	90	18000	100	15000
バジル	P397	50	30000	60	27000	70	24000	80	21000	90	18000	100	15000
サフラン	P397	50	30000	60	27000	70	24000	80	21000	90	18000	100	15000
ジャスミン	P397	50	30000	60	27000	70	24000	80	21000	90	18000	100	15000
オメガエリクシール	P396	75	20000	80	18000	85	16000	90	14000	95	12000	100	10000

武器屋

最強武器は魔装備になるが、魔装備の能力が解放されるまでは武器屋で買えるもののほうが攻撃力は高い。

武器	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
アイアンリスト	P400	1	630	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
レイピア	P401	1	610	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ブロードソード	P402	1	650	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
スチールリスト	P400	2	1270	3	1143	4	1079	5	1016	6	952	7	889
ククリ	P401	3	1250	4	1125	5	1062	6	1000	7	937	8	875
レイジーアイアン	P402	4	1310	5	1179	6	1113	7	1048	8	982	9	917
フィストガード	P400	7	2130	8	1917	9	1810	10	1704	11	1597	12	1491
シミター	P401	8	2080	9	1872	10	1768	11	1664	12	1560	13	1456
フォーマルブレイド	P402	9	2210	10	1989	11	1878	12	1768	13	1657	14	1547
ワンド	P403	10	2040	11	1836	12	1734	13	1632	14	1530	15	1428
エストック	P404	11	1990	12	1791	13	1691	14	1592	15	1492	16	1393
ストライカー	P400	12	3200	13	2880	14	2720	15	2560	16	2400	17	2240
デュアルエッジ	P401	13	3150	14	2835	15	2677	16	2520	17	2362	18	2205
バスタードソード	P402	14	3330	15	2997	16	2830	17	2664	18	2497	19	2331
メイス	P403	15	3070	16	2763	17	2609	18	2456	19	2302	20	2149
リオンムッシュ	P404	16	3010	17	2709	18	2558	19	2408	20	2257	21	2107
ハードソイル	P400	17	4500	18	4050	19	3825	20	3600	21	3375	22	3150
ウォースタッフ	P405	17	3100	18	2790	19	2635	20	2480	21	2325	22	2170
ファイルスティンガー	P401	18	4420	19	3978	20	3757	21	3536	22	3315	23	3094
ソリッドブレイカー	P402	19	4690	20	4221	21	3986	22	3752	23	3517	24	3283
ルビーワンド	P403	20	4310	21	3879	22	3663	23	3448	24	3232	25	3017
アロイブレイド	P404	21	4220	22	3798	23	3587	24	3376	25	3165	26	2954
ビートウィング	P400	22	6010	23	5409	24	5108	25	4808	26	4507	27	4207
レッドシャフト	P405	22	4370	23	3933	24	3714	25	3496	26	3277	27	3059
ハルピュイア	P401	23	5900	24	5310	25	5015	26	4720	27	4425	28	4130
ゲイルカウザー	P402	24	6270	25	5643	26	5329	27	5016	28	4702	29	4389
エアーズロッド	P403	25	5760	26	5184	27	4896	28	4608	29	4320	30	4032
トゥールビヨン	P404	26	5650	27	5085	28	4802	29	4520	30	4237	31	3955
シルバーリスト	P400	27	7740	28	6966	29	6579	30	6192	31	5805	32	5418
ウィンドヒッター	P405	27	5840	28	5256	29	4964	30	4672	31	4380	32	4088
カースブレイカー	P401	28	7580	29	6822	30	6443	31	6064	32	5685	33	5306
アサルトルーク	P402	29	8070	30	7263	31	6859	32	6456	33	6052	34	5649
コートスタッフ	P403	30	7410	31	6669	32	6298	33	5928	34	5557	35	5187
エペ	P404	31	7260	32	6534	33	6171	34	5808	35	5445	36	5082
グランフィスト	P400	32	9690	33	8721	34	8236	35	7752	36	7267	37	6783
シルバーロッド	P405	32	7490	33	6741	34	6366	35	5992	36	5617	37	5243
ラインエッジ	P401	33	9500	34	8550	35	8075	36	7600	37	7125	38	6650
ジオクラッシャー	P402	34	10110	35	9099	36	8593	37	8088	38	7582	39	7077
プレシャスワンド	P403	35	9280	36	8352	37	7888	38	7424	39	6960	40	6496
十手	P404	36	9090	37	8181	38	7726	39	7272	40	6817	41	6363
インゼクトクロー	P400	37	11870	38	10683	39	10089	40	9496	41	8902	42	8309
金箍棒・朱花	P405	37	9390	38	8451	39	7981	40	7512	41	7042	42	6573
コーレゲイター	P401	38	11620	39	10458	40	9877	41	9296	42	8715	43	8134
バニッシュアンカー	P402	39	12380	40	11142	41	10523	42	9904	43	9285	44	8666
グランドセプター	P403	40	11360	41	10224	42	9656	43	9088	44	8520	45	7952
アベイユ	P404	41	11110	42	9999	43	9443	44	8888	45	8332	46	7777
ギガースリスト	P400	42	14260	43	12834	44	12121	45	11408	46	10695	47	9982
バイソンバット	P405	42	11490	43	10341	44	9766	45	9192	46	8617	47	8043
ヴァーミキュレイター	P401	43	13970	44	12573	45	11874	46	11176	47	10477	48	9779
アペルプシア	P402	44	14870	45	13383	46	12639	47	11896	48	11152	49	10409
フィクシーダ	P403	45	13640	46	12276	47	11594	48	10912	49	10230	50	9548
ソーンレイピア	P404	46	13350	47	12015	48	11347	49	10680	50	10012	51	9345
レイジングブロー	P400	47	16860	48	15174	49	14331	50	13488	51	12645	52	11802
軽鉱棒・綿羽	P405	47	13800	48	12420	49	11730	50	11040	51	10350	52	9660
ヴォーパルソード	P401	48	16500	49	14850	50	14025	51	13200	52	12375	53	11550

武器	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
サヴィッチフレア	P402	49	17590	50	15831	51	14951	52	14072	53	13192	54	12313
エンドレストーチ	P403	50	16150	51	14535	52	13727	53	12920	54	12112	55	11305
ヴォルテクスフラム	P404	51	15790	52	14211	53	13421	54	12632	55	11842	56	11053
トーレントナックル	P400	52	19690	53	17721	54	16736	55	15752	56	14767	57	13783
ファウンテンロッド	P405	52	16320	53	14688	54	13872	55	13056	56	12240	57	11424
ルーンブレイド	P401	53	19290	54	17361	55	16396	56	15432	57	14467	58	13503
デプスプレデター	P402	54	20540	55	18486	56	17459	57	16432	58	15405	59	14378
ブランドゥング	P403	55	18840	56	16956	57	16014	58	15072	59	14130	60	13188
ヴァッサーハーブン	P404	56	18440	57	16596	58	15674	59	14752	60	13830	61	12908
ルーンリスト	P400	57	22730	58	20457	59	19320	60	18184	61	17047	62	15911
フリントボール	P405	57	19050	58	17145	59	16192	60	15240	61	14287	62	13335
フラムヴェルジュ	P401	58	22220	59	19998	60	18887	61	17776	62	16665	63	15554
グレートリッパー	P402	59	23690	60	21321	61	20136	62	18952	63	17767	64	16583
エナジーワンド	P403	60	21760	61	19584	62	18496	63	17408	64	16320	65	15232
アラクノバイト	P404	61	21260	62	19134	63	18071	64	17008	65	15945	66	14882
タイラントナックル	P400	62	25980	63	23382	64	22083	65	20784	66	19485	67	18186
ルーンスタッフ	P405	62	21990	63	19791	64	18691	65	17592	66	16492	67	15393
フェアーソード	P401	63	25430	64	22887	65	21615	66	20344	67	19072	68	17801
オーガマッシャー	P402	64	27090	65	24381	66	23026	67	21672	68	20317	69	18963
フォーチュンヘルム	P403	65	24880	66	22392	67	21148	68	19904	69	18660	70	17416
ブラッドサッカー	P405	66	24310	67	21879	68	20663	69	19448	70	18232	71	17017
ヴァーチェスウィング	P400	67	29470	68	26523	69	25049	70	23576	71	22102	72	20629
ハヌマンシャフト	P405	67	25140	68	22626	69	21369	70	20112	71	18855	72	17598
ブレスブレイド	P401	68	28820	69	25938	70	24497	71	23056	72	21615	73	20174
ラディエイター	P402	69	30720	70	27648	71	26112	72	24576	73	23040	74	21504
ウィステリア	P403	70	28200	71	25380	72	23970	73	22560	74	21150	75	19740
勇者の剣	P405	71	27570	72	24813	73	23434	74	22056	75	20677	76	19299
レアリスト	P400	72	33160	73	29844	74	28186	75	26528	76	24870	77	23212
ミスリルロッド	P406	72	28510	73	25659	74	24233	75	22808	76	21382	77	19957
ソニックエッジ	P401	73	32470	74	29223	75	27599	76	25976	77	24352	78	22729
ヴァイスイレイザー	P403	74	34590	75	31131	76	29401	77	27672	78	25942	79	24213
スターロッド	P404	75	31740	76	28566	77	26979	78	25392	79	23805	80	22218
ステュワーズソード	P405	76	31020	77	27918	78	26367	79	24816	80	23265	81	21714
ガルムファング	P400	77	37070	78	33363	79	31509	80	29656	81	27802	82	25949
万引棒・星土	P406	77	32080	78	28872	79	27268	80	25664	81	24060	82	22456
エーデルローゼ	P401	78	36270	79	32643	80	30829	81	29016	82	27202	83	25389
鬼包丁・羅漢	P403	79	38670	80	34803	81	32869	82	30936	83	29002	84	27069
ウィーブルロッド	P404	80	35480	81	31932	82	30158	83	28384	84	26610	85	24836
ゴルゴンゲイズ	P405	81	34680	82	31212	83	29478	84	27744	85	26010	86	24276
インペリアルフィスト	P400	82	41220	83	37098	84	35037	85	32976	86	30915	87	28854
ヴェッターシャフト	P406	82	35880	83	32292	84	30498	85	28704	86	26910	87	25116
デトネイター	P402	83	40350	84	36315	85	34297	86	32280	87	30262	88	28245
マーダレスアージ	P403	84	42990	85	38691	86	36541	87	34392	88	32242	89	30093
キャプティブハート	P404	85	39440	86	35496	87	33524	88	31552	89	29580	90	27608
ロイヤルレイピア	P405	86	38540	87	34686	88	32759	89	30832	90	28905	91	26978
アトモスフィア	P400	87	45560	88	41004	89	38726	90	36448	91	34170	92	31892
ラインハイツ	P406	87	39880	88	35892	89	33898	90	31904	91	29910	92	27916
棘刀・黒ノ陽炎	P402	88	44550	89	40095	90	37867	91	35640	92	33412	93	31185
クラスタルファング	P403	89	47510	90	42759	91	40383	92	38008	93	35632	94	33257
竜杖リントヴルム	P404	90	43580	91	39222	92	37043	93	34864	94	32685	95	30506
ノーブルホーン	P405	91	42590	92	38331	93	36201	94	34072	95	31942	96	29813
ゴッドウェポン	P401	92	50120	93	45108	94	42602	95	40096	96	37590	97	35084
画影棍・闇筆	P406	92	44070	93	39663	94	37459	95	35256	96	33052	97	30849
ラーファルコン	P402	93	49050	94	44145	95	41692	96	39240	97	36787	98	34335
ディノサウロ・ヘル	P403	94	52280	95	47052	96	44438	97	41824	98	39210	99	36596
BCロッド	P404	95	47950	96	43155	97	40757	98	38360	99	35962	100	33565
クリュスタロス	P405	96	46890	97	42201	—	—	98	37512	99	35167	100	32823
樹珪棍・玉枝	P406	97	48490	98	43641	—	—	99	38792	100	33943	—	—

武器	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
誓拳ビクターズウィル	P401	100	53970	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
霊剣アーイディオン	P402	100	52790	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
大枷剣アダハルマ	P403	100	56310	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
バザーウィップ	P404	100	51610	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
賜剣パトリエイター	P405	100	50440	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
天顕杵ソルレイナ	P406	100	52200	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

防具屋

武器と違い、最強防具は防具屋で購入することになる。
防具屋のショップレベルは優先的に上げていこう。

防具	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
レザーガード	P410	1	340	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
トレンチコート	P411	1	320	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ハードメイル	P412	1	340	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
レザーヘルム	P406	1	310	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ニット帽	P407	1	290	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
リボン	P409	1	260	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
アイアンサークレット	P408	1	310	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ラメラガード	P410	2	680	3	612	4	578	5	544	6	510	7	476
レザーコート	P411	3	660	4	594	5	561	6	528	7	495	8	462
ラメラレザー	P412	4	680	5	612	6	578	7	544	8	510	9	476
ラウンドベレット	P407	5	610	6	549	7	518	8	488	9	457	10	427
プリティリボン	P409	5	540	6	486	7	459	8	432	9	405	10	378
アイアンサレット	P406	6	630	7	567	8	535	9	504	10	472	11	441
ブロンズサークレット	P408	6	630	7	567	8	535	9	504	10	472	11	441
ハーフガード	P410	7	1140	8	1026	9	969	10	912	11	855	12	798
フェザーコート	P411	8	1120	9	1008	10	952	11	896	12	840	13	784
アイアンメイル	P412	9	1170	10	1053	11	994	12	936	13	877	14	819
シルククローク	P413	9	1110	10	999	11	943	12	888	13	832	14	777
ファインベレット	P407	10	1030	11	927	12	875	13	824	14	772	15	721
グリーンリボン	P409	10	910	11	819	12	773	13	728	14	682	15	637
ブロンズヘルム	P406	11	1080	12	972	13	918	14	864	15	810	16	756
ヘッドドレス	P408	11	1060	12	954	13	901	14	848	15	795	16	742
アイアンガード	P411	12	1740	13	1566	14	1479	15	1392	16	1305	17	1218
ハードコート	P412	13	1700	14	1530	15	1445	16	1360	17	1275	18	1190
チェインメイル	P413	14	1760	15	1584	16	1496	17	1408	18	1320	19	1232
フェザークローク	P413	14	1670	15	1503	16	1419	17	1336	18	1252	19	1169
シャープカ	P407	15	1560	16	1404	17	1326	18	1248	19	1170	20	1092
チェックリボン	P409	15	1370	16	1233	17	1164	18	1096	19	1027	20	959
アーメットヘルム	P406	16	1630	17	1467	18	1385	19	1304	20	1222	21	1141
シルバーサークレット	P408	16	1590	17	1431	18	1351	19	1272	20	1192	21	1113
チェインガード	P411	17	2460	18	2214	19	2091	20	1968	21	1845	22	1722
ロングコート	P412	18	2390	19	2151	20	2031	21	1912	22	1792	23	1673
スプリントメイル	P413	19	2500	20	2250	21	2125	22	2000	23	1875	24	1750
カクテルドレス	P413	19	2360	20	2124	21	2006	22	1888	23	1770	24	1652
シルバーハット	P407	20	2190	21	1971	22	1861	23	1752	24	1642	25	1533
セレブのリボン	P409	20	1950	21	1755	22	1657	23	1560	24	1462	25	1365
シルバーヘルム	P406	21	2290	22	2061	23	1946	24	1832	25	1717	26	1603
ねこのカチューシャ	P408	21	2270	22	2043	23	1929	24	1816	25	1702	26	1589
ブレストガード	P411	22	3290	23	2961	24	2796	25	2632	26	2467	27	2303
シルバーコート	P412	23	3210	24	2889	25	2728	26	2568	27	2407	28	2247
バトルスーツ	P413	24	3350	25	3015	26	2847	27	2680	28	2512	29	2345
シルバークローク	P414	24	3150	25	2835	26	2677	27	2520	28	2362	29	2205
ハンティングベレット	P407	25	2930	26	2637	27	2490	28	2344	29	2197	30	2051
ストライプリボン	P409	25	2610	26	2349	27	2218	28	2088	29	1957	30	1827
セーフティヘルム	P406	26	3070	27	2763	28	2609	29	2456	30	2302	31	2149

防具	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
ミラージュクレスト	P408	26	3010	27	2709	28	2558	29	2408	30	2257	31	2107
バトルガード	P411	27	4250	28	3825	29	3612	30	3400	31	3187	32	2975
エルヴンコート	P412	28	4140	29	3726	30	3519	31	3312	32	3105	33	2898
ナイトアーマー	P413	29	4330	30	3897	31	3680	32	3464	33	3247	34	3031
ミディブラウス	P414	29	4080	30	3672	31	3468	32	3264	33	3060	34	2856
カウボーイハット	P407	30	3780	31	3402	32	3213	33	3024	34	2835	35	2646
エレメンタルリボン	P409	30	3350	31	3015	32	2847	33	2680	34	2512	35	2345
デュエルヘルム	P406	31	3970	32	3573	33	3374	34	3176	35	2977	36	2779
タートルクレスト	P408	31	3890	32	3501	33	3306	34	3112	35	2917	36	2723
シルバーガード	P411	32	5330	33	4797	34	4530	35	4264	36	3997	37	3731
スプラッシュワンピース	P412	33	5190	34	4671	35	4411	36	4152	37	3892	38	3633
シルバーメイル	P413	34	5440	35	4896	36	4624	37	4352	38	4080	39	3808
マジカルチュニック	P414	34	5100	35	4590	36	4335	37	4080	38	3825	39	3570
グリーンベレー	P408	35	4730	36	4257	37	4020	38	3784	39	3547	40	3311
アクアリボン	P410	35	4180	36	3762	37	3553	38	3344	39	3135	40	2926
ファイアヘルム	P407	36	4970	37	4473	38	4224	39	3976	40	3727	41	3479
ウィンドクレスト	P409	36	4880	37	4392	38	4148	39	3904	40	3660	41	3416
マイティガード	P411	37	6540	38	5886	39	5559	40	5232	41	4905	42	4578
ルーンコート	P412	38	6370	39	5733	40	5414	41	5096	42	4777	43	4459
ルーンメイル	P413	39	6640	40	5976	41	5644	42	5312	43	4980	44	4648
ルーンクローク	P414	39	6260	40	5634	41	5321	42	5008	43	4695	44	4382
アースキャップ	P408	40	5790	41	5211	42	4921	43	4632	44	4342	45	4053
ホワイトリボン	P410	40	5130	41	4617	42	4360	43	4104	44	3847	45	3591
ナイトメアヘルム	P407	41	6070	42	5463	43	5159	44	4856	45	4552	46	4249
ルーンサークレット	P409	41	5960	42	5364	43	5066	44	4768	45	4470	46	4172
ミスリルガード	P411	42	7850	43	7065	44	6672	45	6280	46	5887	47	5495
ミスリルコート	P412	43	7650	44	6885	45	6502	46	6120	47	5737	48	5355
ミスリルプレート	P413	44	7970	45	7173	46	6774	47	6376	48	5977	49	5579
ミスリルクローク	P414	44	7510	45	6759	46	6383	47	6008	48	5632	49	5257
アクレイムハット	P408	45	6950	46	6255	47	5907	48	5560	49	5212	50	4865
マジカルリボン	P410	45	6150	46	5535	47	5227	48	4920	49	4612	50	4305
ミスリルヘルム	P407	46	7290	47	6561	48	6196	49	5832	50	5467	51	5103
ミスリルサークレット	P409	46	7150	47	6435	48	6077	49	5720	50	5362	51	5005
ゴシックガード	P411	47	9280	48	8352	49	7888	50	7424	51	6960	52	6496
ゴシックカーディガン	P412	48	9070	49	8163	50	7709	51	7256	52	6802	53	6349
ゴシックプレート	P413	49	9470	50	8523	51	8049	52	7576	53	7102	54	6629
ゴシックドレス	P414	49	8900	50	8010	51	7565	52	7120	53	6675	54	6230
エグザイルハット	P408	50	8260	51	7434	52	7021	53	6608	54	6195	55	5782
ゴシックリボン	P410	50	7310	51	6579	52	6213	53	5848	54	5482	55	5117
ゴシックヘルム	P407	51	8650	52	7785	53	7352	54	6920	55	6487	56	6055
ホーリィサークレット	P409	51	8480	52	7632	53	7208	54	6784	55	6360	56	5936
フェニックスガード	P411	52	10880	53	9792	54	9248	55	8704	56	8160	57	7616
ブラッディコート	P412	53	10580	54	9522	55	8993	56	8464	57	7935	58	7406
フルプレート	P413	54	11050	55	9945	56	9392	57	8840	58	8287	59	7735
エルダークローク	P414	54	10380	55	9342	56	8823	57	8304	58	7785	59	7266
タイガーキャップ	P408	55	9620	56	8658	57	8177	58	7696	59	7215	60	6734
マフラーリボン	P410	55	8510	56	7659	57	7233	58	6808	59	6382	60	5957
デーモンヘルム	P407	56	10110	57	9099	58	8593	59	8088	60	7582	61	7077
エンジェルサークレット	P409	56	9920	57	8928	58	8432	59	7936	60	7440	61	6944
ダイアモンドガード	P411	57	12530	58	11277	59	10650	60	10024	61	9397	62	8771
ホーリィコート	P412	58	12210	59	10989	60	10378	61	9768	62	9157	63	8547
アブソリュートリィ	P413	59	12750	60	11475	61	10837	62	10200	63	9562	64	8925
ウィッチドレス	P414	59	11990	60	10791	61	10191	62	9592	63	8992	64	8393
ハッピーハット	P408	60	11110	61	9999	62	9443	63	8888	64	8332	65	7777
フェニックスリボン	P410	60	9840	61	8856	62	8364	63	7872	64	7380	65	6888
セイクリッドヘルム	P407	61	11660	62	10494	63	9911	64	9328	65	8745	66	8162
ゴールドサークレット	P409	61	11450	62	10305	63	9732	64	9160	65	8587	66	8015
プラチナガード	P411	62	14340	63	12906	64	12189	65	11472	66	10755	67	10038

防具	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
クイーンコート	P412	63	14000	64	12600	65	11900	66	11200	67	10500	68	9800
リフレックス	P413	64	14600	65	13140	66	12410	67	11680	68	10950	69	10220
プラチナクローク	P414	64	13740	65	12366	66	11679	67	10992	68	10305	69	9618
ドクターキャップ	P408	65	12730	66	11457	67	10820	68	10184	69	9547	70	8911
ヘヴンズリボン	P410	65	11250	66	10125	67	9562	68	9000	69	8437	70	7875
ゴールデンヘルム	P407	66	13350	67	12015	68	11347	69	10680	70	10012	71	9345
プラチナサークレット	P409	66	13090	67	11781	68	11126	69	10472	70	9817	71	9163
エレメンタルガード	P411	67	16290	68	14661	69	13846	70	13032	71	12217	72	11403
ヒーローコート	P412	68	15840	69	14256	70	13464	71	12672	72	11880	73	11088
ゴールドアーマー	P413	69	16580	70	14922	71	14093	72	13264	73	12435	74	11606
エレメンタルクローク	P414	69	15550	70	13995	71	13217	72	12440	73	11662	74	10885
ヒーローハット	P408	70	14430	71	12987	72	12265	73	11544	74	10822	75	10101
マクスウェルリボン	P410	70	12760	71	11484	72	10846	73	10208	74	9570	75	8932
ドラゴンヘルム	P407	71	15130	72	13617	73	12860	74	12104	75	11347	76	10591
クイーンサークレット	P409	71	14850	72	13365	73	12622	74	11880	75	11137	76	10395
プリンセスガード	P411	72	18340	73	16506	74	15589	75	14672	76	13755	77	12838
クリティアンコート	P412	73	17860	74	16074	75	15181	76	14288	77	13395	78	12502
ドラゴンメイル	P413	74	18670	75	16803	76	15869	77	14936	78	14002	79	13069
ミスティクローク	P414	74	17540	75	15786	76	14909	77	14032	78	13155	79	12278
ストリークハット	P408	75	16230	76	14607	77	13795	78	12984	79	12172	80	11361
ウィアードリボン	P410	75	14340	76	12906	77	12189	78	11472	79	10755	80	10038
レアヘルム	P407	76	17030	77	15327	78	14475	79	13624	80	12772	81	11921
レアサークレット	P409	76	16700	77	15030	78	14195	79	13360	80	12525	81	11690
レアプロテクター	P411	77	20490	78	18441	79	17416	80	16392	81	15367	82	14343
レアコート	P412	78	19970	79	17973	80	16974	81	15976	82	14977	83	13979
レアプレート	P413	79	20860	80	18774	81	17731	82	16688	83	15645	84	14602
レアクローク	P414	79	19590	80	17631	81	16651	82	15672	83	14692	84	13713
バイキングハット	P408	80	18160	81	16344	82	15436	83	14528	84	13620	85	12712
ブラックリボン	P410	80	16060	81	14454	82	13651	83	12848	84	12045	85	11242
ジェネラルヘルム	P407	81	19050	82	17145	83	16192	84	15240	85	14287	86	13335
ムーンサークレット	P409	81	18700	82	16830	83	15895	84	14960	85	14025	86	13090
グロリアスガード	P411	82	22810	83	20529	84	19388	85	18248	86	17107	87	15967
ヴァーミリオン	P412	83	22180	84	19962	85	18853	86	17744	87	16635	88	15526
オーシャンブルー	P413	84	23200	85	20880	86	19720	87	18560	88	17400	89	16240
ウォーロッククローク	P414	84	21790	85	19611	86	18521	87	17432	88	16342	89	15253
ファイティングキャップ	P408	85	20180	86	18162	87	17153	88	16144	89	15135	90	14126
エンシェントクロース	P410	85	17830	86	16047	87	15155	88	14264	89	13372	90	12481
グロリアスヘルム	P407	86	21180	87	19062	88	18003	89	16944	90	15885	91	14826
ソルサークレット	P409	86	20800	87	18720	88	17680	89	16640	90	15600	91	14560
ムーンガード	P411	87	25220	88	22698	89	21437	90	20176	91	18915	92	17654
デュアリティ	P412	88	24560	89	22104	90	20876	91	19648	92	18420	93	17192
ディープクリムゾン	P413	89	25670	90	23103	91	21819	92	20536	93	19252	94	17969
ムーンクローク	P414	89	24110	90	21699	91	20493	92	19288	93	18082	94	16877
ウィザーズハット	P408	90	22350	91	20115	92	18997	93	17880	94	16762	95	15645
ムーンリボン	P410	90	19780	91	17802	92	16813	93	15824	94	14835	95	13846
スターヘルム	P407	91	23460	92	21114	93	19941	94	18768	95	17595	96	16422
エレメンタルサークレット	P409	91	23010	92	20709	93	19558	94	18408	95	17257	96	16107
ライトニングガード	P411	92	27740	93	24966	94	23579	95	22192	96	20805	97	19418
シャイニングコート	P412	93	27010	94	24309	95	22958	96	21608	97	20257	98	18907
マム・ベイン	P413	94	28230	95	25407	96	23995	97	22584	98	21172	99	19761
ミラージュクローク	P414	94	26530	95	23877	96	22550	97	21224	98	19897	99	18571
ディバインベレット	P408	95	24560	96	22104	97	20876	98	19648	99	18420	100	17192
プリンセスリボン	P410	95	21730	96	19557	97	18470	98	17384	99	16297	100	15211
ライトニングヘルム	P407	96	25810	97	23229	—	—	98	20648	99	19357	100	18067
シャイニングヴェール	P409	96	25300	97	22770	—	—	98	20240	99	18975	100	17710
イノセントガード	P411	100	29890	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
タクティクスコート	P412	100	29110	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ザ・ブラックメイル	P413	100	30430	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

防具	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
ローズドレス	P414	100	28570	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ザ・ブラックヘルム	P407	100	27800	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
タクティクスベレー	P408	100	26470	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
イノセントクレスト	P409	100	27260	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
ローズリボン	P410	100	23410	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–

装飾品屋

多彩な効果が魅力の装飾品。全状態異常を防ぐ「クローナシンボル」や最大ACが2増える「ゼクシード」も買える。

装飾品	データ	入荷		10%OFF!!		15%OFF!!		20%OFF!!		25%OFF!!		30%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
マント	P418	1	1000	3	900	5	850	7	800	9	750	11	700
ブーツ	P418	1	2000	3	1800	5	1700	7	1600	9	1500	11	1400
ピヨハン	P415	2	1000	4	900	6	850	8	800	10	750	12	700
ヒールバングル	P415	3	3000	5	2700	7	2550	9	2400	11	2250	13	2100
レジストマーク	P416	4	3000	6	2700	8	2550	10	2400	12	2250	14	2100
レザーマント	P418	5	2000	7	1800	9	1700	11	1600	13	1500	15	1400
プロテクトマーク	P416	6	3000	8	2700	10	2550	12	2400	14	2250	16	2100
マジックマーク	P416	7	3000	9	2700	11	2550	13	2400	15	2250	17	2100
フィートマーク	P415	8	3000	10	2700	12	2550	14	2400	16	2250	18	2100
ポイズンチャーム	P414	9	2000	11	1800	13	1700	15	1600	17	1500	19	1400
レザーブーツ	P418	10	5000	12	4500	14	4250	16	4000	18	3750	20	3500
ウィンドマント	P418	11	7000	13	6300	15	5950	17	5600	19	5250	21	4900
シールチャーム	P415	12	2000	14	1800	16	1700	18	1600	20	1500	22	1400
アースマント	P418	13	7000	15	6300	17	5950	19	5600	21	5250	23	4900
ハートリング	P416	14	5000	16	4500	18	4250	20	4000	22	3750	24	3500
シーブズマント	P418	15	3000	17	2700	19	2550	21	2400	23	2250	25	2100
ダークマント	P418	16	7000	18	6300	20	5950	22	5600	24	5250	26	4900
リンクチャーム	P415	17	2000	19	1800	21	1700	23	1600	25	1500	27	1400
インテリリング	P416	18	5000	20	4500	22	4250	24	4000	26	3750	28	3500
マインドチャーム	P415	19	2000	21	1800	23	1700	25	1600	27	1500	29	1400
ファインブーツ	P418	20	7000	22	6300	24	5950	26	5600	28	5250	30	4900
アクアマント	P418	21	7000	23	6300	25	5950	27	5600	29	5250	31	4900
デクステリティリング	P416	22	5000	24	4500	26	4250	28	4000	30	3750	32	3500
フレアマント	P418	23	7000	25	6300	27	5950	29	5600	31	5250	33	4900
ストーンチャーム	P415	24	2000	26	1800	28	1700	30	1600	32	1500	34	1400
クイックリング	P416	25	5000	27	4500	29	4250	31	4000	33	3750	35	3500
スタミナリング	P416	26	5000	28	4500	30	4250	32	4000	34	3750	36	3500
マイトリング	P416	27	5000	29	4500	31	4250	33	4000	35	3750	37	3500
ナイツシンボル	P415	28	3000	30	2700	32	2550	34	2400	36	2250	38	2100
ライトマント	P418	29	7000	31	6300	33	5950	35	5600	37	5250	39	4900
アイアンレギンス	P418	30	9000	32	8100	34	7650	36	7200	38	6750	40	6300
ピヨノン	P415	31	3000	33	2700	35	2550	37	2400	39	2250	41	2100
ポイズンチェック	P414	32	5000	34	4500	36	4250	38	4000	40	3750	42	3500
シールチェック	P415	33	5000	35	4500	37	4250	39	4000	41	3750	43	3500
マインドチェック	P415	34	5000	36	4500	38	4250	40	4000	42	3750	44	3500
ストーンチェック	P415	35	5000	37	4500	39	4250	41	4000	43	3750	45	3500
リンクチェック	P415	36	5000	38	4500	40	4250	42	4000	44	3750	46	3500
ブラックオニキス	P417	37	6000	39	5400	41	5100	43	4800	45	4500	47	4200
リバースドール	P417	38	3000	40	2700	42	2550	44	2400	46	2250	48	2100
モノクル	P417	39	11000	41	9900	43	9350	45	8800	47	8250	49	7700
シルバーレギンス	P418	40	11000	42	9900	44	9350	46	8800	48	8250	50	7700
レジストシンボル	P416	41	7000	43	6300	45	5950	47	5600	49	5250	51	4900
プロテクトシンボル	P416	42	7000	44	6300	46	5950	48	5600	50	5250	52	4900
マジックシンボル	P416	43	7000	45	6300	47	5950	49	5600	51	5250	53	4900
フィートシンボル	P415	44	7000	46	6300	48	5950	50	5600	52	5250	54	4900
パラディンマント	P418	45	9000	47	8100	49	7650	51	7200	53	6750	55	6300

装飾品	データ	入荷 Lv.	価格	10%OFF!! Lv.	価格	15%OFF!! Lv.	価格	20%OFF!! Lv.	価格	25%OFF!! Lv.	価格	30%OFF!! Lv.	価格
ホーリィシンボル	P416	46	12000	48	10800	50	10200	52	9600	54	9000	56	8400
セフィラ	P417	47	11000	49	9900	51	9350	53	8800	55	8250	57	7700
ガーネット	P417	48	9000	50	8100	52	7650	54	7200	56	6750	58	6300
アクアマリン	P417	49	9000	51	8100	53	7650	55	7200	57	6750	59	6300
ゴールドレギンス	P418	50	14000	52	12600	54	11900	56	11200	58	10500	60	9800
オパール	P417	51	9000	53	8100	55	7650	57	7200	59	6750	61	6300
ルビー	P417	52	9000	54	8100	56	7650	58	7200	60	6750	62	6300
ダイヤモンド	P417	53	9000	55	8100	57	7650	59	7200	61	6750	63	6300
アメジスト	P417	54	9000	56	8100	58	7650	60	7200	62	6750	64	6300
メンタルシンボル	P416	55	14000	57	12600	59	11900	61	11200	63	10500	65	9800
メンタルバングル	P415	56	3000	58	2700	60	2550	62	2400	64	2250	66	2100
ミラクルバングル	P415	57	7000	59	6300	61	5950	63	5600	65	5250	67	4900
ムーンストーン	P417	58	6000	60	5400	62	5100	64	4800	66	4500	68	4200
ソウルリング	P416	59	7000	61	6300	63	5950	65	5600	67	5250	69	4900
レアブーツ	P418	60	16000	62	14400	64	13600	66	12800	68	12000	70	11200
ウィズダムリング	P416	61	7000	63	6300	65	5950	67	5600	69	5250	71	4900
アートリング	P416	62	7000	64	6300	66	5950	68	5600	70	5250	72	4900
アジリティリング	P416	63	7000	65	6300	67	5950	69	5600	71	5250	73	4900
タフネスリング	P416	64	7000	66	6300	68	5950	70	5600	72	5250	74	4900
ギガースリング	P416	65	7000	67	6300	69	5950	71	5600	73	5250	75	4900
レジュームリング	P416	66	9000	68	8100	70	7650	72	7200	74	6750	76	6300
ワールドチェック	P415	67	17000	69	15300	71	14450	73	13600	75	12750	77	11900
エレメントマント	P418	68	17000	70	15300	72	14450	74	13600	76	12750	78	11900
アミュレット	P415	69	34000	71	30600	73	28900	75	27200	77	25500	79	23800
ダークシール	P415	70	9000	72	8100	74	7650	76	7200	78	6750	80	6300
アレキサンドライト	P417	71	11000	73	9900	75	9350	77	8800	79	8250	81	7700
ペルシアブーツ	P418	72	18000	74	16200	76	15300	78	14400	80	13500	82	12600
ミスティマーク	P415	73	17000	75	15300	77	14450	79	13600	81	12750	83	11900
ハンターズモノクル	P417	74	23000	76	20700	78	19550	80	18400	82	17250	84	16100
エクシード	P417	75	34000	77	30600	79	28900	81	27200	83	25500	85	23800
エメラルドリング	P417	76	22000	78	19800	80	18700	82	17600	84	16500	86	15400
ブルーセフィラ	P417	77	23000	79	20700	81	19550	83	18400	85	17250	87	16100
リンクアップ	P417	78	17000	80	15300	82	14450	84	13600	86	12750	88	11900
リンクロング	P417	80	17000	82	15300	84	14450	86	13600	88	12750	90	11900
デモンズシール	P415	82	17000	84	15300	86	14450	88	13600	90	12750	92	11900
フェアリィリング	P417	84	46000	86	41400	88	39100	90	36800	92	34500	94	32200
ミスティシンボル	P415	88	28000	90	25200	92	23800	94	22400	96	21000	98	19600
ザ・レッドマント	P418	92	17000	94	15300	96	14450	98	13600	100	12750	—	—
ザ・ブルーマント	P418	94	17000	96	15300	98	14450	100	13600	—	—	—	—
リスキーリング	P417	96	34000	98	30600	100	28900	—	—	—	—	—	—
クローナシンボル	P416	98	46000	100	41400	—	—	—	—	—	—	—	—
ゼクシード	P417	100	57000	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

料理屋

獲得経験値が増える料理を食べてボスを倒すとレベルアップが早まる。「チキン南蛮巻き」の値下げを狙おう。

料理	データ	入荷 Lv.	価格	20%OFF!! Lv.	価格	40%OFF!! Lv.	価格	50%OFF!! Lv.	価格	60%OFF!! Lv.	価格	70%OFF!! Lv.	価格
サンドウィッチ・並	P398	1	300	2	240	3	180	4	150	5	120	6	90
プリンパン・並	P398	1	300	2	240	3	180	4	150	5	120	6	90
ミートソース・並	P398	1	250	2	200	3	150	4	125	5	100	6	75
焼きそば・並	P399	1	250	2	200	3	150	4	125	5	100	6	75
サイダー飯・並	P399	1	500	2	400	3	300	4	250	5	200	6	150
マーボーカレー・並	P399	1	500	2	400	3	300	4	250	5	200	6	150
サンドウィッチ・大	P398	2	1200	3	960	4	720	5	600	6	480	7	360
プリンパン・大	P398	2	1200	3	960	4	720	5	600	6	480	7	360
ミートソース・大	P398	3	1000	4	800	5	600	6	500	7	400	8	300

料理	データ	入荷		20%OFF!!		40%OFF!!		50%OFF!!		60%OFF!!		70%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
焼きそば・大	P399	3	1000	4	800	5	600	6	500	7	400	8	300
サイダー飯・大	P399	4	2000	6	1600	8	1200	10	1000	12	800	14	600
マーボーカレー・大	P399	4	2000	6	1600	8	1200	10	1000	12	800	14	600
豆腐せんべい・並	P398	5	300	7	240	9	180	11	150	13	120	15	90
ポテトサラダ・並	P399	5	250	7	200	9	150	11	125	13	100	15	75
オレンジスープ・並	P399	5	500	7	400	9	300	11	250	13	200	15	150
サンドウィッチ・特	P398	6	2400	8	1920	10	1440	12	1200	14	960	16	720
プリンパン・特	P398	6	2400	8	1920	10	1440	12	1200	14	960	16	720
ミートソース・特	P398	7	1500	10	1200	13	900	16	750	19	600	22	450
焼きそば・特	P399	7	1500	10	1200	13	900	16	750	19	600	22	450
サイダー飯・特	P399	8	3000	11	2400	14	1800	17	1500	20	1200	23	900
マーボーカレー・特	P399	8	3000	11	2400	14	1800	17	1500	20	1200	23	900
豆腐せんべい・大	P398	9	1200	12	960	15	720	18	600	21	480	24	360
ポテトサラダ・大	P399	9	1000	12	800	15	600	18	500	21	400	24	300
オレンジスープ・大	P399	9	2000	12	1600	15	1200	18	1000	21	800	24	600
フレンチトースト・並	P398	10	1200	14	960	18	720	22	600	26	480	30	360
チョコレートパフェ・並	P398	10	1200	14	960	18	720	22	600	26	480	30	360
オムソバ・並	P399	11	1000	15	800	19	600	23	500	27	400	31	300
野菜スティック・並	P399	11	1000	15	800	19	600	23	500	27	400	31	300
牛丼・並	P399	12	2000	16	1600	20	1200	24	1000	28	800	32	600
豆腐の味噌汁・並	P399	12	2000	16	1600	20	1200	24	1000	28	800	32	600
豆腐せんべい・特	P398	13	2400	18	1920	23	1440	28	1200	33	960	38	720
ポテトサラダ・特	P399	13	1500	18	1200	23	900	28	750	33	600	38	450
オレンジスープ・特	P399	13	3000	18	2400	23	1800	28	1500	33	1200	38	900
フレンチトースト・大	P398	14	2400	19	1920	24	1440	29	1200	34	960	39	720
チョコレートパフェ・大	P398	14	2400	19	1920	24	1440	29	1200	34	960	39	720
オムソバ・大	P399	15	2000	20	1600	25	1200	30	1000	35	800	40	600
野菜スティック・大	P399	15	2000	20	1600	25	1200	30	1000	35	800	40	600
牛丼・大	P399	16	4000	22	3200	28	2400	34	2000	40	1600	46	1200
豆腐の味噌汁・大	P399	16	4000	22	3200	28	2400	34	2000	40	1600	46	1200
フルーツチーズ・並	P398	17	1200	23	960	29	720	35	600	41	480	47	360
フルーツサラダ・並	P399	17	1000	23	800	29	600	35	500	41	400	47	300
ポトフ・並	P399	17	2000	23	1600	29	1200	35	1000	41	800	47	600
フレンチトースト・特	P398	18	3600	24	2880	30	2160	36	1800	42	1440	48	1080
チョコレートパフェ・特	P398	18	3600	24	2880	30	2160	36	1800	42	1440	48	1080
オムソバ・特	P399	19	3000	26	2400	33	1800	40	1500	47	1200	54	900
野菜スティック・特	P399	19	3000	26	2400	33	1800	40	1500	47	1200	54	900
牛丼・特	P399	20	6000	27	4800	34	3600	41	3000	48	2400	55	1800
豆腐の味噌汁・特	P399	20	6000	27	4800	34	3600	41	3000	48	2400	55	1800
フルーツチーズ・大	P398	21	2400	28	1920	35	1440	42	1200	49	960	56	720
フルーツサラダ・大	P399	21	2000	28	1600	35	1200	42	1000	49	800	56	600
ポトフ・大	P399	21	4000	28	3200	35	2400	42	2000	49	1600	56	1200
コロッケパン・並	P398	22	2400	30	1920	38	1440	46	1200	54	960	62	720
ピーチパイ・並	P398	22	2400	30	1920	38	1440	46	1200	54	960	62	720
たこ焼きラーメン・並	P399	23	2000	31	1600	39	1200	47	1000	55	800	63	600
海藻サラダ・並	P399	23	2000	31	1600	39	1200	47	1000	55	800	63	600
チキン南蛮巻き・並	P399	24	4000	32	3200	40	2400	48	2000	56	1600	64	1200
シーフードシチュー・並	P399	24	4000	32	3200	40	2400	48	2000	56	1600	64	1200
フルーツチーズ・特	P398	25	3600	34	2880	43	2160	52	1800	61	1440	70	1080
フルーツサラダ・特	P399	25	3000	34	2400	43	1800	52	1500	61	1200	70	900
ポトフ・特	P399	25	6000	34	4800	43	3600	52	3000	61	2400	70	1800
コロッケパン・大	P398	26	4800	35	3840	44	2880	53	2400	62	1920	71	1440
ピーチパイ・大	P398	26	4800	35	3840	44	2880	53	2400	62	1920	71	1440
たこ焼きラーメン・大	P399	27	4000	37	3200	47	2400	57	2000	67	1600	77	1200
海藻サラダ・大	P399	27	4000	37	3200	47	2400	57	2000	67	1600	77	1200
チキン南蛮巻き・大	P399	28	8000	38	6400	48	4800	58	4000	68	3200	78	2400
シーフードシチュー・大	P399	28	8000	38	6400	48	4800	58	4000	68	3200	78	2400
クリームコロッケパフェ・並	P398	29	2400	40	1920	51	1440	62	1200	73	960	84	720

料理	データ	入荷		20%OFF!!		40%OFF!!		50%OFF!!		60%OFF!!		70%OFF!!	
		Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格	Lv.	価格
フルーツ焼きそば・並	P399	29	2000	40	1600	51	1200	62	1000	73	800	84	600
クリーム牛丼・並	P399	29	4000	40	3200	51	2400	62	2000	73	1600	84	1200
コロッケパン・特	P398	30	7200	41	5760	52	4320	63	3600	74	2880	85	2160
ピーチパイ・特	P398	30	7200	41	5760	52	4320	63	3600	74	2880	85	2160
たこ焼きラーメン・特	P399	31	6000	43	4800	55	3600	67	3000	79	2400	91	1800
海藻サラダ・特	P399	31	6000	43	4800	55	3600	67	3000	79	2400	91	1800
チキン南蛮巻き・特	P399	32	12000	44	9600	56	7200	68	6000	80	4800	92	3600
シーフードシチュー・特	P399	32	12000	44	9600	56	7200	68	6000	80	4800	92	3600
クリームコロッケパフェ・大	P398	33	4800	46	3840	59	2880	72	2400	85	1920	98	1440
フルーツ焼きそば・大	P399	33	4000	46	3200	59	2400	72	2000	85	1600	98	1200
クリーム牛丼・大	P399	33	8000	46	6400	59	4800	72	4000	85	3200	98	2400
クリームコロッケパフェ・特	P398	34	7200	47	5760	60	4320	73	3600	86	2880	100	2160
フルーツ焼きそば・特	P399	34	6000	47	4800	60	3600	73	3000	86	2400	100	1800
クリーム牛丼・特	P399	34	12000	47	9600	60	7200	73	6000	86	4800	100	3600

COLUMN

効率よくショップレベルを最大にするコツ

ショップのレベルアップに必要なポイントは下の表のとおりで、全ショップで共通だ。1種類のショップをLv.100にするには、合計で1346243ポイント必要で、これをガルド入金のみで達成しようとすると1300万ガルド以上が必要。これは効率が悪いので、ボーナス倍率が3倍の素材を納品して5種類のショップのLv.100を目指そう。ゲームクリア後ならマグナ・ゼロでポイントの高い素材を集めて、ボーナス倍率が3倍になった素材をすべて投入するといい。ボーナス倍率が変わる仕組みについては、8ページで確認しよう。

ボーナス倍率が3倍になるまでは、集めた素材を納品せずにためておく。

「漆黒の羽」は、高ポイントの鳥系の素材「陽鳥の尾羽」に交換しよう。

ショップビルドに必要なポイント

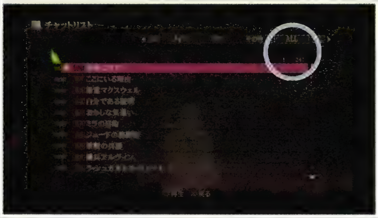
ショップレベル	必要ポイント	ショップレベル	必要ポイント	ショップレベル	必要ポイント	ショップレベル	必要ポイント	ショップレベル	必要ポイント	ショップレベル	必要ポイント
1	—	18	531	35	1504	52	4253	69	12026	86	34004
2	200	19	565	36	1599	53	4521	70	12784	87	36148
3	212	20	601	37	1699	54	4806	71	13590	88	38428
4	226	21	639	38	1807	55	5109	72	14447	89	40850
5	240	22	679	39	1920	56	5431	73	15358	90	43426
6	255	23	722	40	2042	57	5774	74	16326	91	46164
7	271	24	767	41	2170	58	6138	75	17356	92	49075
8	288	25	816	42	2307	59	6525	76	18450	93	52169
9	306	26	867	43	2453	60	6936	77	19613	94	55458
10	326	27	922	44	2607	61	7373	78	20850	95	58955
11	346	28	980	45	2772	62	7838	79	22164	96	62672
12	368	29	1042	46	2947	63	8333	80	23562	97	66624
13	391	30	1107	47	3132	64	8858	81	25047	98	70824
14	416	31	1177	48	3330	65	9417	82	26627	99	75290
15	442	32	1252	49	3540	66	10010	83	28306	100	80037
16	470	33	1331	50	3763	67	10641	84	30090		
17	500	34	1414	51	4000	68	11312	85	31987		

チャットデータ

ここからは各種チャットの発生条件や会話内容を紹介していく。なかなか聞くことができないセリフや、キャラクター同士のやりとりを楽しむのもいいだろう。

ロングチャット

ロングチャットは全部で241種類あり、発生条件を満たしたものは、ライブラリのチャットリストに登録される。本書ではチャットリストの順番に合わせてロングチャットにC001～C241の番号をつけ、ここにすべてのロングチャットの発生条件を記載した。これを活用してチャットリストの完成を目指してほしい。グレードショップの「チャット全解放」を買うのも手だが、必要なGRADEが3000と多いので、自力で完成させるのがベストだ。



チャットリストは自動的に2周目以降に引き継がれる。[ALL]に合わせて表示が「/241」になっていれば完成の証だ。

ロングチャットデータの見方

種類 ❶	番号 ❷	チェックボックス ❸	チャットタイトル ❹	発生時期 ❺	発生条件 ❻	ジュード ❼	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
メイン	C001	□□	【危険な少女】	M02 ❸	ラフォート研究所で赤い服の少女を倒す	○	○	－	－	－	－
	C002	□□	【ここにいる理由】	M02 ❸	ラフォート研究所で赤い服の少女を倒してから、同じ場所に2分以上滞在する	○	○	－	－	－	－
	C003	□□	【精霊マクスウェル】	M02 ❸	ラフォート研究所で赤い服の少女を倒す	○	○	－	－	－	－

❶ 種類
ロングチャットの種類。以下の3つがある
メイン(MAIN)：メインシナリオの進行に伴い、発生するロングチャット。C001～C129が該当
サブ(SUB)：サブイベントに関連するロングチャット。C130～C182が該当
その他(Etc.)：上記以外のロングチャット。C183～C241が該当

❷ 番号
ロングチャットの整理番号。ライブラリのチャットリストと同じ順番で番号をつけている

❸ チェックボックス
発生させたかをチェックするためのボックス。ブルーはジュード編用、ピンクはミラ編用のチェックボックスで、「☒☒」となっているものは、その主人公では発生しないことを表わす

❹ チャットタイトル
ロングチャットのタイトル

❺ 発生時期
ロングチャットの発生時期を、本書のメインシナリオ番号で記載している。メインシナリオ番号については、122ページとシナリオ攻略のチャートを参照のこと

❻ 発生条件
ロングチャットの発生条件

❼ 必要なキャラクター
ロングチャットを発生させるために必要なキャラクター。「○」を記載しているキャラクターがパーティにいないと、発生条件を満たしていてもロングチャットは発生しない

種類	番号	チェックボックス	チャットタイトル	発生時期	発生条件	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
メイン	C001	□□	【危険な少女】	M02 ❸	ラフォート研究所で赤い服の少女を倒す	○	○	－	－	－	－
	C002	□□	【ここにいる理由】	M02 ❸	赤い服の少女を倒して第08研究室を出る、かつ2分以上滞在	○	○	－	－	－	－
	C003	□□	【精霊マクスウェル】	M02 ❸	赤い服の少女を倒してから、第08研究室を出る	○	○	－	－	－	－

種類	番号	チェックボックス	チャットタイトル	発生時期	発生条件	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
メイン	C004	□□	【自分である証明】	M02❸	赤い服の少女を倒したあと第08研究室を出てから、C002【ここにいる理由】とC003【精霊マクスウェル】を見る、かつ同じ場所に1分以上滞在する	○	○	－	－	－	－
	C005	□□	【おかしな気遣い】	M02❸	ラフォート研究所 第3区画に30秒以上滞在する	○	○	－	－	－	－
	C006	□□	【ミラの目的】	M02❸	ラフォート研究所 第3区画に3分以上滞在する	○	○	－	－	－	－
	C007	□□	【ジュードの格闘術】	M02❸	赤い服の少女を倒してから、20回以上敵と戦う	○	○	－	－	－	－
	C008	□□	【禁断の兵器】	M05❶	イラート海停に到着する	－	○	○	－	－	－
	C009	□□	【傭兵アルヴィン】	M06❶	イラート海停に到着してから、イラート海停かイラート間道に30秒以上滞在する	○	○	○	－	－	－
	C010	□□	【ラ・シュガルとア・ジュール】	M08❶	ガリー間道、キジル海瀑、ニ・アケリアのいずれかに2分以上滞在する	○	－	○	－	－	－
	C011	□□	【指名手配】	M05❶	イラート海停に到着してから、1分以上滞在する	○	－	○	－	－	－
	C012	□□	【アルヴィンの武器】	M05❶	アルヴィン加入後、アルヴィンをレベル9以上にする	○	－	○	－	－	－
	C013	□□	【世界に疎いマクスウェル】	M07❸	イラート海停の宿屋に泊まったあと、フィールドに1分以上滞在する	○	○	○	－	－	－
	C014	□□	【ミラは本当に……？】	M06❸	イラート海停の宿屋に泊まる	○	－	○	－	－	－
	C015	□□	【四大精霊】	M07❸	イラート海停の宿屋に泊まったあと、フィールドかダンジョンに30秒以上滞在する	○	○	○	－	－	－
	C016	□□	【元素の触媒】	M07❷	ハ・ミルに到着する	○	○	○	－	－	－
	C017	□□	【謎の少女】	M08❶	エリーゼ初登場イベントを見たあと、フィールドに出る	○	－	○	－	－	－
	C018	□□	【マクスウェルの里】	M09❷	ニ・アケリアに1分以上滞在する	○	○	○	－	－	－
	C019	□□	【大消失】	M09❷	ニ・アケリアで「世精石」を4つ集める	○	○	○	－	－	－
	C020	□□	【ハオの卵理論】	M12❶	タウンに3分以上滞在する	○	－	○	－	－	－
	C021	□□	【何をしていたの？】	M13❶	同じ場所に30秒以上滞在する	○	－	○	－	－	－
	C022	□□	【巫子イバル】	M11❶	ニ・アケリアからキジル海瀑に出たあと、フィールドに出る	○	○	○	－	－	－
	C022	□□	【マナの貯蔵】	M11❶	キジル海瀑に出る	○	○	○	－	－	－
	C024	□□	【はじめまして……です】	M12❶	エリーゼが同行することになったあと、イラート間道に出る	○	○	○	－	－	－
	C025	□□	【再起動の可能性】	M13❶	サマンガン海停に到着したあとフィールドに出る	○	○	○	－	－	－
	C026	□□	【エリーゼの精霊術】	M14❷／M14❶	エリーゼが戦闘に参加できるようになったあと、エリーゼの知性が150以上になる	○	○	○	○	－	－
	C027	□□	【精霊術の仕組み】	M14❷／M14❶	エリーゼが戦闘に参加できるようになったあと、フィールドに3分以上滞在する	○	－	○	○	－	－
	C028	□□	【エリーゼの謎】	M15❶	サマンガン樹界でジャオ(1)を倒したあと、同じ場所に2分以上滞在する	－	－	○	○	－	－
	C029	□□	【ケムリダケ】	M15❶	サマンガン樹界でジャオ(1)を倒し、サマンガン街道に出る	○	－	－	○	－	－
	C030	□□	【魔物を操る部族】	M15❶	サマンガン樹界でジャオ(1)を倒したあと、サマンガン街道に1分以上滞在する	○	○	○	○	－	－
	C031	□□	【ミラの友達】	M15❷	カラハ・シャールに到着したあと、フィールドに出る	－	○	－	○	－	－
	C032	□□	【執事ローエン】	M15❺	カラハ・シャールでローエンがパーティに加わる	○	－	○	○	○	－
	C033	□□	【独裁王ナハティガル】	M15❺	カラハ・シャールでローエンがパーティに加わってから、ダンジョンに行く	－	○	○	－	○	－
	C034	□□	【微精霊】	M17❶	バーミア峡谷で名も無き変異体を倒す	－	－	○	○	○	－
	C035	□□	【エリーゼの将来】	M17❶	バーミア峡谷で名も無き変異体を倒したあと、同じ場所に1分以上滞在する	○	－	○	○	－	－
	C036	□☒	【ミラたちを救え】	M18❶	カラハ・シャールからガンダラ要塞に向けて出発する(ジュード編のみ)	○	－	○	－	○	－
	C037	☒□	【呪環の恐怖】	M18❶	ガンダラ要塞でミラたちが牢屋から脱出する(ミラ編のみ)	－	○	－	－	－	－
	C038	☒□	【囚われの三人】	M18❶	ラ・シュガル特務重兵を倒す(ミラ編のみ)	－	○	－	－	－	－
	C039	☒□	【ティポがいないと……】	M18❶	ラ・シュガル特務重兵を倒す(ミラ編のみ)	－	○	－	－	－	－
	C040	□□	【ジュードの故郷】	M20❶	カラハ・シャールでジュードとミラがジュードの故郷へ向かうために出発するイベントを見る	○	○	－	－	－	－
	C041	□□	【指揮者】	M20❶	サマンガン街道 北東部で起こるイベントでボアを倒す	○	○	－	－	－	－
	C042	□□	【今頃みんな……】	M20❶	カラハ・シャールでジュードとミラでジュードの故郷に向かうことになってから、フィールドかタウンに1分以上滞在する	○	○	－	－	－	－
	C043	□□	【都会の生活】	M22❶	ル・ロンドでレイアがパーティに加わったあと、タウンに行く	○	－	－	－	－	○
	C044	□□	【レイアの棍術】	M22❶	レイアのアイテムスティールを3回以上使う	○	○	－	－	－	○
	C045	□□	【ル・ロンドの感想】	M22❶	レイアがパーティに加わったあと、フィールドかダンジョンに1分以上滞在する	○	○	－	－	－	○
	C046	□□	【気遣い無用】	M22❷	フェルガナ鉱山に1分以上滞在する	○	－	－	－	－	○
	C047	□□	【もうすぐ村があるはず】	M05❷	M05❷中にイラート間道 南部のハ・ミル方面に行くと自動的に発生する	○	○	○	－	－	－
	C048	□□	【ローエン同行】	M25❶	ラコルム海停に到着したあと、同じ場所に1分以上滞在する	○	－	－	○	○	－
	C049	□□	【エリーゼの意志】	M26❶	アルヴィンが戦闘不能状態でないときに、エリーゼのHPが25%以下になる	－	－	○	○	○	－

種類	番号	チェックボックス	チャットタイトル	発生時期	発生条件	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
メイン	C050	□□	【イル・ファン防衛網】	M26 ❶	ラコルム街道 中央部でイベントを見たあと、同じ場所に30秒以上滞在する	—	—	○	○	○	—
	C051	□□	【密航者レイア】	M25 ❶	レイアがパーティに復帰してから、ラコルム海停で発生する	○	○	—	—	○	○
	C052	□□	【ミラは精霊!?】	M26 ❶	ラコルム街道 中央部でイベントを見たあと、同じ場所に1分以上滞在する	—	○	—	○	○	○
	C053	□□	【未知の大地】	M26 ❶	ラコルム街道 中央部に行く	○	—	○	○	○	—
	C054	□□	【レイアのメモ】	M25 ❶	ラコルム海停に到着してから、同じ場所に2分以上滞在する	○	○	—	—	—	○
	C055	□□	【医療ジンテクス】	M26 ❶	ラコルム街道に1分以上滞在する	○	—	○	—	○	—
	C056	□□	【おこりんぼイバル】	M27 −	ラコルム街道でブルータルを倒す	—	—	—	○	○	○
	C057	□□	【ワイバーンを求めて】	M27 −	ラコルム街道でブルータルを倒したあと、同じ場所に1分以上滞在する	—	○	○	○	○	—
	C058	□□	【危機一髪】	M27 −	シャン・ドゥで落石イベントを見る	—	—	—	○	○	○
	C059	□□	【ペットにするなら……】	M27 −	シャン・ドゥでワイバーンを発見するイベントを見る	○	○	○	○	○	○
	C060	□□	【闘技大会】	M27 −	シャン・ドゥで闘技大会の出場が決まる	○	○	—	—	○	—
	C061	□□	【黒匣のランク】	M28 ❶	闘技場で黒匣戦士と戦う	—	○	—	—	○	—
	C062	□□	【アルヴィン負傷】	M28 ❹	リーベリー岩孔でジャオと話すイベントを見る	○	—	○	—	—	—
	C063	□□	【奪われたもの】	M28 ❹	リーベリー岩孔でジャオと話すイベントを見る	○	○	○	—	○	—
	C064	□□	【ジャオ再び】	M29 ❶	リーベリー岩孔でエリーゼ、レイアと合流する	—	○	—	—	○	○
	C065	□□	【アルクノアの影】	M30 ❶	ア・ジュール王に会いにカン・バルクに行くことになるイベントを見たあと、シャン・ドゥに1分以上滞在する	—	○	—	—	○	—
	C066	□□	【ティポと四大精霊】	M30 ❶	ア・ジュール王に会いにカン・バルクに行くことになるイベントを見たあと、フィールドに出る	—	○	—	—	—	○
	C067	□□	【ホントの気持ち】	M30 ❹	カン・バルク 居住区でエリーゼを発見する	—	—	—	○	—	○
	C068	□□	【ガイアスの四象刃】	M31 ❶	カン・バルクを脱出したあと、同じ場所に30秒以上滞在する	○	—	—	—	○	○
	C069	□□	【備えあれば憂いなし】	M30 ❻	カン・バルクでガイアスに謁見する	○	○	—	○	○	—
	C070	□□	【ハ・ミル壊滅!?】	M31 ❶	カン・バルクでウィンガル(1)とプレザ(1)を倒す	—	○	—	○	—	—
	C071	□□	【ウィンガルの言葉】	M31 ❶	ウィンガル(1)とプレザ(1)に勝利したあと、同じ場所に3分以上滞在する	—	—	—	○	○	○
	C072	□□	【ワイバーンの乗り心地】	M32 ❸	ワイバーンに乗ってカラハ・シャールに行ったあと、パーティが合流する	—	—	○	○	—	—
	C073	□□	【ワイバーンとの別れ】	M34 ❶	ワイバーンに乗ってバルナウル街道に行く	—	—	—	○	○	○
	C074	□□	【気にするローエン】	M34 ❶	バルナウル街道に2分以上滞在する	○	—	—	—	○	○
	C075	□□	【強引なタイプ】	M36 ❶	フィールドに1分以上滞在する	○	○	—	—	○	—
	C076	□□	【再びイル・ファン】	M34 ❷	イル・ファンに到着する	○	○	—	—	—	—
	C077	□□	【村長の死】	M34 ❻	ラフォート研究所でハ・ミルの村長が錯乱しているイベントを見る	○	—	—	○	—	—
	C078	□□	【無影のアグリア】	M35 ❶	イル・ファンでアグリア(1)を倒す	—	○	—	—	○	○
	C079	□□	【オルダ宮】	M35 ❷	オルダ宮に入る	—	—	○	○	—	—
	C080	□□	【ナハティガルの死】	M35 ❸	オルダ宮でナハティガルを倒す	○	○	○	○	○	○
	C081	□□	【氷の影】	M35 ❹	オルダ宮 望見の間に入る	—	○	○	—	—	—
	C082	□□	【世界の観察者】	M36 ❶	アルカンド湿原に入る	—	○	○	—	—	—
	C083	□□	【ファイザバード沼野】	M36 ❶	オルダ宮を脱出したあと、イル・ファンに滞在する	—	—	○	—	○	○
	C084	□□	【戦略要点】	M36 ❷	ファイザバード沼野で戦況を確認するイベントを見る	—	○	—	—	○	—
	C085	□□	【増霊極の副作用】	M36 ❷	同じ場所に30秒以上滞在する	—	—	○	○	○	—
	C086	□☒	【謎の精霊】	M37 ❶	トウライ冷原でミュゼと出会う(ジュード編のみ)	○	—	—	—	—	—
	C087	□☒	【ミラの姉……?】	M38 ❷	ザイラの森の教会でミラたちと合流する(ジュード編のみ)	—	—	○	○	—	—
	C088	□☒	【空から現れた兵士】	M37 ❷	アルヴィンとエリーゼが合流したあと、同じ場所に1分以上滞在する(ジュード編のみ)	○	—	○	○	—	—
	C089	□☒	【アクアドラゴン】	M37 ❷	ククル凍窟でアクアドラゴン1、アクアドラゴン2を倒す(ジュード編のみ)	○	—	—	○	—	—
	C090	☒□	【目覚めたミラ】	M37 ❷	ローエンとレイアが合流する(ミラ編のみ)	—	○	—	—	○	○
	C091	☒□	【外の世界?】	M37 ❷	ノール灼洞でエレンピオス兵を倒したあと、1分以上滞在する(ミラ編のみ)	—	—	—	—	○	○
	C092	☒□	【ファイアティグル】	M37 ❷	ノール灼洞でファイアティグルを発見するイベントを見る(ミラ編のみ)	—	○	—	—	○	○
	C093	☒□	【暑い……】	M37 ❷	ノール灼洞でファイアティグルを倒す(ミラ編のみ)	—	○	—	—	○	○
	C094	□□	【ミュゼとミラ】	M38 ❷	ザイラの森の教会でミラとミュゼが対面する	○	○	—	—	—	—
	C095	□□	【足跡】	M38 ❷	ザイラの森の教会でガイアスたちと会ったあと、ザイラの森の教会に30秒以上滞在する	○	—	—	—	○	○
	C096	□□	【ミュゼの提案】	M38 ❷	ザイラの森の教会でガイアスたちと会ったあと教会から出る	○	○	—	—	—	—
	C097	□□	【ミュゼの役目】	M39 ❶	カン・バルクに攻め込むことになったあと、同じ場所に2分以上滞在する	○	○	—	—	—	—
	C098	□□	【新たな仲間】	M39 ❶	カン・バルクに攻め込むことになったあと、同じ場所に30秒以上滞在する	○	○	○	○	○	○

種類	番号	チェックボックス	チャットタイトル	発生時期	発生条件	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
メイン	C099	□□	【エリーゼの相談事】	M39❶	カン・バルクに攻め込むことになったあと、同じ場所に1分以上滞在する	−	○	−	○	○	−
	C100	□□	【地獄耳イバル】	M42❶	空中戦艦を制圧したあと、パーティが合流する	−	○	○	−	−	○
	C101	□□	【ジルニトラ内部】	M43❶	旅船ジルニトラに到着する	○	−	○	○	−	−
	C102	□□	【四大精霊を救え】	M43❶	旅船ジルニトラに1分以上滞在する	−	○	−	○	−	○
	C103	□□	【マクスウェルの矛盾】	M43❷	旅船ジルニトラの中央ホールに行く	○	○	−	−	−	−
	C104	□□	【エレンピオス人】	M43❷	旅船ジルニトラの中央ホールに行ったあと、旅船ジルニトラに1分以上滞在する	○	○	○	−	−	○
	C105	□☒	【旅立ち】	M45❶	ハ・ミルでエリーゼ、ローエン、レイアと合流する(ジュード編のみ)	−	−	−	○	○	○
	C106	□☒	【黒エリーゼ】	M45❶	ハ・ミルでエリーゼ、ローエン、レイアと合流したあと、フィールドに出る(ジュード編のみ)	−	−	−	○	−	○
	C107	□☒	【リーゼ・マクシアの状況】	M46❷	イル・ファンでガイアスと再会するイベントを見る(ジュード編のみ)	○	−	−	−	○	○
	C108	□☒	【混乱するミュゼ】	M50❶	同じ場所に1分以上滞在する(ジュード編のみ)	○	−	−	○	−	○
	C109	□☒	【ガイアスの片腕】	M50❶	イラート海停からニ・アケリア霊山に向けて出発する(ジュード編のみ)	−	−	−	○	○	○
	C110	□☒	【男のプライド】	M51❶	ミラの社でイバル(2)を倒す(ジュード編のみ)	○	−	−	−	○	−
	C111	□☒	【押しよせる不安】	M51❷	ニ・アケリア霊山でガイアスとミュゼが戦っているイベントを見る(ジュード編のみ)	○	−	−	−	−	○
	C112	□☒	【アルヴィンの謝罪】	M51❷	ニ・アケリア霊山でアグリア(2)、プレザ(3)を倒す(ジュード編のみ)	−	−	○	−	−	○
	C113	□□	【ミラの帰還】	M53❶／M49❶	トリグラフに飛ばされたあと、同じ場所に1分以上滞在する	−	○	○	○	○	○
	C114	□□	【再会】	M53❶／M49❶	トリグラフに飛ばされたあと、同じ場所に30秒以上滞在する	○	○	−	−	−	−
	C115	☒□	【ミラがいなくなって……】	M49❷	同じ場所に1分以上滞在する(ミラ編のみ)	○	○	○	−	−	○
	C116	☒□	【戦いの足跡】	M49❷	C115【ミラがいなくなって……】を見る(ミラ編のみ)	−	○	−	○	○	−
	C117	□☒	【プレザの名前】	M53❷	ロドマンション1Fでバランと話す(ジュード編のみ)	○	−	○	○	−	−
	C118	□☒	【アグリアの最後】	M53❸	バランの部屋での食事イベントを終える(ジュード編のみ)	○	−	○	○	−	○
	C119	□□	【故郷の風景】	M53❷／M49❷	トリグラフに3分以上滞在する	−	○	○	−	−	−
	C120	□□	【従兄バラン】	M53❶／M49❶	トリグラフに飛ばされてから、ロドマンションの外に出る	○	−	○	○	−	−
	C121	□□	【異世界の人間】	M54❶／M50❶	ヘリオボーグ基地へ出発する	○	−	○	−	○	−
	C122	□□	【緑なき世界】	M55❶／M51❶	ヘリオボーグ基地でバランたちを救出したあと、ルサル街道へ行く	○	−	○	−	○	−
	C123	□□	【帰る方法は……】	M54❶／M50❶	トリグラフ、トルバラン街道、ヘリオボーグ基地のいずれかに1分以上滞在する	−	−	−	○	−	○
	C124	□□	【自らの意志で】	M55❶／M51❶	ヘリオボーグ基地でバランたちを救出する	−	○	○	○	○	○
	C125	□□	【難しいけど……】	M55❶／M51❶	ヘリオボーグ基地でバランたちを救出したあと、フィールドに1分以上滞在する	−	−	−	○	○	○
	C126	□□	【源霊匣】	M56❶／M52❶	次元の裂けた丘で次元の裂け目に近づく	○	○	○	−	○	−
	C127	□□	【ガイアスとミュゼ】	M57❶／M53❶	トリグラフから世精ノ途へ出発する	○	○	○	−	○	−
	C128	□□	【続・アイフリードの秘宝】	M54❶／M50❶	エレンピオスでアイフリードの秘宝を発見する	○	−	○	○	−	−
	C129	□□	【決戦へ】	M58❶／M54❶	世精ノ途(2)でジュードとミラが合流する	○	○	−	−	−	−
サブ	C130	□□	【実家に帰ったら?】	M30❷	S043『アルヴィンとディラック』が発生していない状態で、ル・ロンドに30秒以上滞在する	○	○	−	−	−	○
	C131	□□	【素直に帰ろう】	M58❶／M54❶	S057『ジュードの代診 ①』をクリアする	○	○	−	−	−	○
	C132	□□	【フェルガナ鉱山へ!】	M58❶／M54❶	S057『ジュードの代診 ②』でフェルガナ鉱山に行くことが決まる	○	○	−	−	−	○
	C133	□□	【シャン・ドゥの石像って……?】	M27⊖	シャン・ドゥで落石のイベントを見る	○	−	−	○	−	−
	C134	□□	【シャン・ドゥの美人】	M29❷	S047『ア・ジュール、その歴史 ①』をクリアする	○	○	−	−	○	−
	C135	□□	【カーラさんに会いたい!】	M31❷	S047『ア・ジュール、その歴史 ②』をクリアする	○	−	○	−	−	○
	C136	□□	【カーラさんに聞きたいこと】	M31❷	S047『ア・ジュール、その歴史 ③』の発生中に、シャン・ドゥの宿屋2Fにいるカーラに話しかける	○	−	○	−	−	○
	C137	□□	【そういえばカン・バルクは……】	M41❶／M42❶	S047『ア・ジュール、その歴史 ③』をクリアしている状態でカン・バルクに行く	○	−	−	−	−	−
	C138	□□	【城の現状は……?】	M58❶／M54❶	S047『ア・ジュール、その歴史 ④』をクリアする	○	○	○	○	○	○
	C139	□□	【大風車を見た?】	M17❷	カラハ・シャールに1分以上滞在する	○	○	○	−	○	−
	C140	□□	【報告しよう】	M17❷	S023『世界の形 ②』の発生中に、バーミア峡谷の頂上に霊勢の調査術を仕掛けるイベントを見る	○	○	○	−	○	−
	C141	□□	【カラハ・シャールの学者】	M58❶／M54❶	S023『世界の形 ②』をクリアする	○	○	○	−	○	−
	C142	□□	【ミラの思い出って……?】	M25❶	S036『ミラのペンダント ①』が発生していない状態でラコルム街道に行く	○	○	○	○	○	○
	C143	□□	【ニ・アケリア望郷】	M30❶	S036『ミラのペンダント ①』をクリアする	○	○	○	−	−	○
	C144	□□	【名産品を探そう】	M42❶	S037『姉と妹と ①』をクリアしている。また、S037『姉と妹と ②』が発生していない状態のときにカン・バルクに行く	○	○	−	○	○	○

種類	番号	チェックボックス	チャットタイトル	発生時期	発生条件	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
サブ	C145	□□	【大きな家!】	M58❶／M54❶	S037「姉と妹と ②」をクリアしている状態で、トリグラフに行く	−	○	−	○	−	−
	C146	□□	【宿屋で休もう】	M29❷	シャン・ドゥに1分以上滞在する	○	○	○	−	○	○
	C147	□□	【宿屋で効果を試そう】	M29❷	S054「後遺症」中に、「ハートハーブ」を入手してシャン・ドゥに行く	○	○	○	○	○	○
	C148	□□	【アルヴィンの知人の家……?】	M29❷	リーベリー岩孔からシャン・ドゥへ戻る	○	○	○	○	−	−
	C149	□□	【母の家へ……】	M58❶／M54❶	S055「母と子 ①」をクリアしている状態でシャン・ドゥに行く	○	○	○	○	−	−
	C150	□□	【イスラを追え!】	M58❶／M54❶	S055「母と子 ②」でイスラがどこかに逃げるイベントを見る	○	○	○	○	−	−
	C151	□□	【泊まっていこう】	M13❶	サマンガン海停に到着する	○	○	○	○	−	−
	C152	□□	【休もうぜ……】	M31❷	S014「暗躍する影たち ①」をクリアしている状態でシャン・ドゥに行く	○	○	○	○	○	○
	C153	□□	【タリム医学校へ……】	M46❷／M54❶	S014「暗躍する影たち ②」をクリアしている状態でイル・ファンに行く	○	−	−	−	−	○
	C154	□□	【ニ・アケリアが気になる……】	M58❶／M54❶	S014「暗躍する影たち ③」でイル・ファンのイベントを見る	○	○	○	○	○	○
	C155	□□	【バランさんと話そう】	M58❶／M54❶	C120【従兄バラン】を見る	○	○	○	−	−	○
	C156	□□	【光葉のクローバーを探せ】	M58❶／M54❶	S094「バランの賭け」で「光葉のクローバー」を採りに行くことになる	○	○	○	−	−	○
	C157	□□	【いざ、バランさんの元へ】	M58❶／M54❶	S094「バランの賭け」で「光葉のクローバー」を入手する	○	○	○	−	−	○
	C158	□□	【ハ・ミルは今……?】	M31❷	ハ・ミル以外の場所に行く	○	○	−	○	−	○
	C159	□□	【リーベリー岩孔へ】	M58❶／M54❶	S062「甦る記憶」とS055「母と子 ②」をクリアしている状態でリーゼ・マクシアのタウン(ミラの社、ザイラの森の教会、イラート海停、サマンガン海停、ラコルム海停以外の場所)に行く	○	○	−	○	○	○
	C160	□□	【モン高原のエリーゼの家】	M58❶／M54❶	S099「記憶の底にあるもの」中、リーベリー岩孔に行く	○	○	−	○	−	○
	C161	□□	【話しかけてみたら?】	M15❹	カラハ・シャール 領主邸前に行く	○	○	−	○	−	−
	C162	□□	【不審な船員】	M13❶	サマンガン海停に到着する	○	○	○	○	−	−
	C163	□□	【ぬいぐるみ商人の情報】	M15❷	S017「ティポの家族 ①-1」をクリアした状態でカラハ・シャールに行く	○	○	○	○	−	−
	C164	□□	【ぬいぐるみ商人の行き先】	M15❷	S017「ティポの家族 ①-2」をクリアした状態でイラート海停に行く	○	○	○	○	−	−
	C165	□□	【思い出を呼び起こす地】	M58❶／M54❶	同じ場所に1分以上滞在する	○	○	−	−	○	○
	C166	□□	【話し合ってみよう】	M58❶／M54❶	S096「愛しき人の幻」でファイザバード沼野のイベントを見たあとトリグラフに行く	○	○	−	○	○	○
	C167	□□	【ドロッセルに会おう】	M58❶／M54❶	S096「愛しき人の幻」でトリグラフのイベントを見る	○	○	○	○	○	○
	C168	□□	【ウィンガルとの会話】	M38❸	ザイラの森の教会でガイアスたちと会う	○	○	−	○	○	−
	C169	□□	【ウィンガルはどこに……?】	M58❶／M54❶	S073「軍師二人」を発生させていない状態でタウン(ミラの社、ザイラの森の教会、イラート海停、サマンガン海停、ラコルム海停以外の場所)に行く	○	○	−	○	○	−
	C170	□□	【ドロッセルの様子は?】	M58❶／M54❶	タウンに1分以上滞在する	○	○	−	○	○	−
	C171	□□	【要塞内の増霊極を探せ!】	M58❶／M54❶	S095「ガンダラ要塞攻略戦」でガンダラ要塞 東門に行く	○	○	−	○	○	−
	C172	□□	【ゴーレム戦へ!】	M58❶／M54❶	S095「ガンダラ要塞攻略戦」で「ゴーレム攪乱器」を入手する	○	○	−	○	○	−
	C173	□□	【作戦完了報告】	M58❶／M54❶	S095「ガンダラ要塞攻略戦」でガンダラ要塞防衛ゴーレム1、2を倒す	○	○	−	○	○	−
	C174	□□	【忘れ物】	M58❶／M54❶	S007「ジュードの代診 ②」をクリアしている状態でル・ロンドに行く	○	○	○	−	−	○
	C175	□□	【バイカール廃坑へ!】	M58❶／M54❶	S007「医療ジンテクス」でソランがバイカール廃坑に行ったことを聞く	○	○	○	−	−	○
	C176	□□	【医学校の友達は?】	M35❶	イル・ファンのタリム医学校前に行く	○	−	−	−	○	○
	C177	□□	【プランさんの元へ】	M35❶	S070「レイアの失敗? ①-1」で「ハモニカ草」を入手する	○	−	−	−	○	○
	C178	□□	【プランさんへの報告】	M58❶／M54❶	S070「レイアの失敗? ①-1」をクリアしている状態でリーゼ・マクシアに行く	○	−	−	−	○	○
	C179	□□	【一度帰った方が……】	M25❶	エレンピオス以外の場所に30秒以上滞在する	○	○	−	−	○	○
	C180	□□	【宿泊処ロランドへようこそ!】	M31❷	S045「ル・ロンドの思い出 ①」をクリアしている状態でル・ロンドに行く	○	○	−	−	○	○
	C181	□□	【食べてみて!】	M58❶／M54❶	S045「ル・ロンドの思い出 ②-1」をクリアする	○	○	−	−	○	○
	C182	□□	【夕焼けの海】	M26❶	ラコルム海停でS037「姉と妹と ①-1」を発生させずに、ラコルム海停を出る	○	○	−	−	○	○
その他	C183	□□	【山びこ】	M07❷	ハ・ミルに2分以上滞在する	○	−	○	−	−	−
	C184	□□	【フルーツの誘惑】	M07❷	ハ・ミルにある武器、防具、装飾品屋に接近する	○	○	○	−	−	−
	C185	□□	【チャームポイント】	M14❷	サマンガン樹界に1分以上滞在する	−	○	○	○	−	−
	C186	□□	【リリアルオーブ】	M14❷	エリーゼがパーティに加入したあと、フィールドに出る	○	○	○	○	−	−
	C187	□□	【ケムリダケのお味】	M15❶	サマンガン街道に3分以上滞在する	○	−	−	○	−	−
	C188	□□	【大きくなったら】	M15❺〜M27❶	フィールドに1分以上滞在する	○	−	○	○	○	−
	C189	□□	【ティポ、プリティ!】	M15❺〜M27❶	タウンに1分以上滞在する	○	−	−	○	○	−
	C190	□□	【いたわりの心】	M16❶	フィールドに3分以上滞在する	○	○	○	−	○	−
	C191	□□	【ティータイムの効能】	M16❶	フィールドに5分以上滞在する	−	○	−	○	○	−
	C192	□□	【気さくなアルヴィン】	M26❶〜M27❶	ラコルム街道に3分以上滞在する	−	−	○	○	−	○
	C193	□□	【家出娘】	M27⊖〜M35❷	シャン・ドゥに2分以上滞在する	−	−	−	○	○	○

種類	番号	チェックボックス	チャットタイトル	発生時期	発生条件	ジュード	ミラ	アルヴィン	エリーゼ	ローエン	レイア
その他	C194	□□	【さすが幼なじみ】	M28❶	料理の効果が切れる	○	－	－	－	－	○
	C195	□□	【メル友】	M26❶	ラコルム街道でアルヴィンの鳥が来るイベントを見たあと、同じ場所に2分以上滞在する	○	－	○	－	－	○
	C196	□□	【癒しの宿】	M27⊖	シャン・ドゥに到着したあと、シャン・ドゥ、カン・バルク、イル・ファンのいずれかの宿屋に入る	－	－	－	○	○	○
	C197	□□	【ティポ利用法】	M46❶／M49❶	同じ場所に30秒以上滞在する	－	－	－	○	○	○
	C198	□□	【ギャンブルの鉄則】	M29❷	リーベリー岩孔からシャン・ドゥに戻る	○	○	○	－	－	○
	C199	□□	【外見と内面】	M07❶	ハ・ミルに向かうことになったあと、フィールドに出る	○	○	○	－	－	－
	C200	□□	【物知りジュード】	M26❶	ソグド湿道に2分以上滞在する	○	○	○	－	－	○
	C201	□□	【初体験】	M30❶	モン高原に3分以上滞在する	○	○	－	○	－	－
	C202	□□	【騒がしいミラ】	M30❶	モン高原で料理の効果が切れる	○	○	○	－	○	○
	C203	□□	【学校へ行こう／その1】	M34❼	ラフォート研究所からイル・ファンに出る	○	○	－	－	○	○
	C204	□□	【学校へ行こう／その2】	M46❶／M54❶	C203【学校へ行こう／その1】を見ている状態でイル・ファンに行く	○	－	－	○	○	－
	C205	□□	【空飛ぶ船】	M42❶	空中戦艦奪取のイベントのあと、カン・バルクでパーティが合流する	○	－	－	－	○	○
	C206	□□	【ローエンの料理】	M15❺	ローエン加入後、「オレンジスープ」を食べる	○	○	○	－	○	－
	C207	□□	【謎のバリボー】	M25❶	C214【マッスル】を見る	○	○	○	－	○	○
	C208	□□	【親愛の印】	M30❹	カン・バルク 居住区 広場でエリーゼがパーティに復帰する	○	－	－	○	－	○
	C209	□□	【裁縫名人】	M34❶	同じ場所に1分以上滞在する	○	○	－	－	○	○
	C210	□□	【棍術奥義】	M36❶	オルダ宮から脱出したあと、フィールドに出る	○	○	－	－	－	○
	C211	□□	【両利き】	M30❶	カン・バルクに向かうことになったあと、フィールドに1分以上滞在する	－	○	○	○	－	－
	C212	□□	【思い出の味】	M57❶／M53❶	「クリーム牛丼」を食べる	－	－	○	○	○	○
	C213	□□	【エリーゼの歌】	M30❹	モン高原に1分以上滞在する	○	○	－	○	－	－
	C214	□□	【マッスル!】	M25❶	全員がレベル40以上なる	○	○	○	○	○	○
	C215	□□	【スキあり!】	M25❶	全員がレベル60以上なる	○	○	○	○	○	○
	C216	□□	【達人への道】	M25❶	全員がレベル90以上なる	○	○	○	○	○	○
	C217	□□	【戦いの感覚】	M05❷	累計エンカウント数が100回以上になる	○	○	○	－	－	－
	C218	□□	【傭兵ジュード!?】	M30❹	累計エンカウント数が500回以上になる	○	○	○	○	○	○
	C219	□□	【ジュードのフォロー】	M05❷	ジュードのサポート(レストア)を累計で3回以上発動させる	○	○	○	－	－	－
	C220	□□	【束縛】	M05❷	ミラのサポート(バインド)を累計で15回以上発動させる	○	○	○	－	－	－
	C221	□□	【傭兵の助言】	M05❷	アルヴィンのサポート(ブレイカー)を累計で30回以上発動させる	○	○	○	－	－	－
	C222	□□	【TP吸収】	M30❹	エリーゼのサポート(ティポドレイン)を累計で40回以上発動させたあと、同じ場所に1分以上滞在する	○	○	－	○	－	－
	C223	□□	【ミラのご褒美】	M15❺	ローエンのサポート(オートマジックガード)を累計で15回以上発動させる	○	○	○	○	○	－
	C224	□□	【ローバーアイテム】	M57❶／M53❶	レイアのサポート(アイテムスティール)を累計で40回以上発動させる	○	－	○	○	－	○
	C225	□□	【背後をとれ!】	M05❷	ジュードの特性(集中回避)を累計で100回以上発動させる	○	○	○	－	－	－
	C226	□□	【無詠唱の理由】	M26❶	ミラの特性(魔技)を累計で300回以上発動させる	○	○	－	○	○	－
	C227	□□	【力自慢】	M15❺	アルヴィンの特性(チャージ)を累計で50回以上発動させる	－	－	○	○	○	－
	C228	□□	【おしゃれアイテム】	M18❸	エリーゼの特性(スイッチングティポ)を累計で50回以上発動させる	○	－	○	○	－	－
	C229	□□	【指揮者の秘密】	M25❶	ローエンの特性(術後調律)を累計で50回以上発動させる	○	－	○	－	○	○
	C230	□□	【秘伝!】	M25❶	レイアの特性(活伸棍術)を累計で100回以上発動させる	○	－	○	○	－	○
	C231	□☒	【ジュードの拳】	M30❹	ジュードの腕力が700以上になる(ジュード編のみ)	○	－	－	○	○	○
	C232	□☒	【鬼ごっこの鬼】	M25❶	ジュードの敏捷が500以上になる(ジュード編のみ)	○	○	－	－	－	○
	C233	□☒	【ジュードの成長】	M15❺	ジュードの精神が500以上になる(ジュード編のみ)	○	○	○	－	○	－
	C234	☒□	【ミラ、ストロング!】	M30❹	ミラの体力が700以上になる(ミラ編のみ)	－	○	○	○	－	○
	C235	☒□	【霊力野、成長】	M30❹	ミラの知性が700以上になる(ミラ編のみ)	○	○	－	○	○	－
	C236	☒□	【剣の用法】	M15❺	ミラの器用が500以上になる(ミラ編のみ)	－	○	○	－	○	－
	C237	□□	【巨大モンスター】	M08❶	キジル海瀑でグレーターデモッシュを倒す	○	○	○	－	－	－
	C238	□□	【グミ嫌い】	M27⊖	ブルータルと戦うまでグミを1回も使わずに進む	○	○	○	○	○	○
	C239	□☒	【魔装獣撃破!】	M17❶	6体いる魔装獣のうち、ドランソード以外を最初に倒すと自動的に発生する(ジュード編のみ)	○	－	－	－	－	－
	C240	☒□	【魔装獣撃破!】	M17❶	6体いる魔装獣のうち、ドランソード以外を最初に倒すと自動的に発生する(ミラ編のみ)	－	○	－	－	－	－
	C241	□□	【全魔装獣撃破!】	M55❶／M51❶	魔装獣をすべて倒したあと自動的に発生する	○	○	○	○	○	○

ショートチャット

ショートチャットは、特定の条件を満たすと自動的に発生し、訪れた場所に対するキャラクターの感想やつぶやきなどが聞ける。ここでは、本編の第1部～第4部で発生するものと、タイミングを問わない「その他」とに分け、発生条件とセリフを掲載。なお、「海停へ行こう」のひと言で終わるような、目的地へ誘導するショートチャットは割愛した。特定の武器やアタッチメントの装備で発生するものもあるので、まだ見てないものがきっとあるはずだ。

アタッチメント「付け鼻メガネ」をつけさせられたアルヴィンがたまらずひと言。すかさずティポがツッコミを入れる。

第1部

光の華(1)

条件	イル・ファン 中央広場の光る華に近づく(ジュード編)
ジュード	今日も光の華がキレイだ もう慣れたけど、イル・ファンに 来たばかりの頃は驚いたな

光の華(2)

条件	イル・ファン オルダ大橋にある街灯樹に近づく(ジュード編)
ジュード	はくしょん! 光の華って、キレイだけど 吸い込むとクシャミが……

教授への報告

条件	イル・ファン 学術研究地区に入り、少し進む(ジュード編)
ジュード	それにしてもハオ賞を獲るなんて、 ハウス教授はすごいや 早く知らせてあげなきゃ

不審な研究所

条件	ラフォート研究所 第2区画に入り、少し進む(ジュード編)
ジュード	ここ、なんか普通じゃないよ。 一体なにをしてるの……?

怪しい研究所

条件	ラフォート研究所 第2区画に入り、少し進む(ミラ編)
ミラ	これほどの施設とは……。 相当大がかりな計画を進めているな

精霊の主

条件	ラフォート研究所 第2区画の記憶陣に近づく(ミラ編)
ミラ	油断は禁物……だと? ふっ、お前たちを従えた私に 恐れるものなどないだろう

少年

条件	ラフォート研究所のカードキーが必要な扉に近づく(ミラ編)
ミラ	それにしても、さっきの少年、 ずいぶん驚いていたな 優しくあしらった つもりだったのだが……

ミラの呟き(1)

条件	リーダーがミラで、イル・ファンの海停以外の屋外に10秒滞在
ミラ	精霊術でつくられた街、イル・ファン…… 精霊の主も、思わず見とれてしまう美しさだな

海停へ

条件	研究所を脱出して、イル・ファンに1分滞在
ミラ	すまない、世話になる
ジュード	ううん、助けてもらったお礼。 海停まで送るよ

ずぶ濡れ

条件	イル・ファン タリム医学校前に行くと発生するジュードが海停への行き方を案内するショートチャットを見る
ミラ	くしゅん! うぅ、イフリートがいれば、 この程度すぐ乾くのだが……

ミラの呟き(2)

条件	リーダーがミラで、ラコルム海停以外の海停に30秒滞在
ミラ	あの船は、帆に施した精霊術で とらえた風を強化して動いているのか なかなかの工夫だ。 人間の精霊術もあなどれないな

ミラの呟き(3)

条件	ショートチャット「ミラの呟き(2)」発生、かつリーダーがミラで、ラコルム海停以外の海停に2分滞在
ミラ	む……潮風で肌がベタベタしてきた

ミラの剣術

条件	累計エンカウント数が30回以上で、イラート間道、ガリー間道、キジル海瀑のいずれかに滞在
アルヴィン	剣の振り方、ちょっとさまになってきたな
ミラ	ふむ。どうやら私には 剣の才能があるみたいだな

気がつけば……

条件	ハ・ミルの見晴らしのいい場所(東部の南端)に行く
アルヴィン	見てみろよ、優等生。 いつの間にか高く登ったなぁ
ジュード	うん…… ずいぶん遠くまで来ちゃったな……

ハ・ミル(1)

条件	ハ・ミル 西部の果樹園に行く
アルヴィン	お、パレンジの実がなってるな こいつは、いい果実酒になるんだぜ

よじ登り(1)

条件	キジル海瀑の登れるガケに近づく(ジュード編)
ジュード	登れるかな……?
アルヴィン	青少年、悩む前に登ってみようぜ

よじ登り(2)

条件	キジル海瀑の登れるガケに近づく(ミラ編)
ミラ	ここから登れそうだな
アルヴィン	どーぞお先に

奇岩の海岸

条件	キジル海瀑 中央の高台に登る
アルヴィン	すげえな。 海から槍みたいな岩が生えてる
ジュード	不思議な地形って、霊勢が ぶつかる場所にできるんだってね

キジル海瀑(1)

条件	キジル海瀑に2分滞在
アルヴィン	きれいな海だなぁ。 どう、一緒にひと泳ぎ?
ミラ	お前が飛び込むのは止めないが、 海中にも魔物がいるようだぞ

ニ・アケリア(1)

条件	ニ・アケリアに1分滞在
アルヴィン	ニ・アケリアって、マジでド田舎な
ジュード	素朴って言ってあげようよ……

ミラの呟き(4)

条件	リーダーがミラで、ニ・アケリアの屋外に30秒滞在
ミラ	ふむ……外の世界と比べると、 ニ・アケリアは、本当に純朴なところだな

ニ・アケリアの建物

条件	ニ・アケリアに2分滞在
ジュード	……変わった建物だね
ミラ	うむ。地と風の術を合わせた 村独自の精霊術で建てるのだ

世精石を集めろ(1)

条件	「世精石」をひとつ入手する
ジュード	あった。これが世精石でしょ
ミラ	そうだ。同じ物を、あと三つ集めてくれ

世精石を集めろ(2)

条件	「世精石」を4つ入手する
ジュード	ミラ。世精石、四つそろったよ
ミラ	手間をかけたな。
	では、村の奥の社に向かおう

霊山

条件	ニ・アケリアの中央付近に行く
ジュード	村の向こうに変わった山が見える……
ミラ	あれがニ・アケリア霊山。
	四つの霊勢が整った霊域だ

ミラの呟き(5)

条件	リーダーがミラで、ミラの社に10秒滞在
ミラ	ふぅ……やはり、ここが一番落ち着く

アルヴィンはどこに?

条件	ミラの社から出て、ジュードとミラが合流後、参道へ近づく
ミラ	アルヴィンは一緒ではなかったのか?
ジュード	うん。先に村に降りたみたいだよ

いいのかな……?

条件	ニ・アケリアを出発して、キジル海瀑に1分滞在
ジュード	そういえば、世精石を勝手に
	移動させたままだけど……
アルヴィン	平気、平気。
	黙ってりゃわからないって

キジル海瀑(2)

条件	キジル海瀑 滝下のグレーターデモッシュと戦った場所へ行く
アルヴィン	岩場に気をつけろよ。
	魔物が化けてるかも知れないからな

キジル海瀑(3)

条件	キジル海瀑 滝下の西側の滝に近づく
エリーゼ	滝の近くって冷たくて気持ちいいですね
アルヴィン	気をつけろよ。滝壺に落ちたら
	体が永遠に冷たくなっちまうからな

ワールドマップ(1)

条件	ストーリーを進めずにワールドマップからの移動を10回続ける(確率20%。何度でも発生)
ジュード	あれ……僕たち、どこに
	向かえばいいんだっけ?
ミラ	一旦落ち着いて、目的を再確認してみよう

ハ・ミル(2)

条件	ハ・ミルの物置小屋 地下室に行く(~W27)
ジュード	樽がいっぱいあるね
ティポ	呑んじゃダメだよー!
	目が回る変なジュースが入ってるからー

浮遊物体

条件	イラート海停かサマンガン街道に1分滞在
アルヴィン	なぁ……ティポって
	なんで浮いてるんだ?
ティポ	さぁー?
	たぶん生まれつきの才能ー!

サマンガン樹界

条件	サマンガン街道からサマンガン樹界に近づく
エリーゼ	この辺りに詳しいん……ですね
アルヴィン	樹界に入るのは初めてだけどな。
	ま、何事も経験だ

しゃがんで進め

条件	サマンガン樹界でしゃがんで穴を通る
アルヴィン	やれやれ、狭い道は苦手だよ
	俺って、スラリと背が高いからな

しゃがみ

条件	サマンガン樹界 北東部のしゃがんで通る穴(宝箱3の近く)に近づく
エリーゼ	ここ……通り抜けられそうですよ
アルヴィン	ミラ様は、あちこちつっかえるかもしれないけどな?

サマンガン樹界(1)

条件	サマンガン樹界に2分滞在
アルヴィン	やれやれ、都会派の俺には
	似合わない場所だよ……

花

条件	サマンガン街道のピンクの花に近づく(南西部の宝箱4の近くなど)
エリーゼ	きれいな花が咲いてますね
ティポ	髪飾りにしたら、きっと似合うよー

ミラの呟き(6)

条件	リーダーがミラで、カラハ・シャール 東部市場に10秒滞在
ミラ	何か掘り出し物があるかもしれない。
	ちょっと見ていこうかな……?

ミラの呟き(7)

条件	リーダーがミラで、カラハ・シャール 東部市場に20秒滞在
ミラ	店の商品も興味深いが、それを売買する
	人間たちの駆け引きが面白いな

「漆黒の羽」交換屋(1)

条件	カラハ・シャール 東部市場の漆黒の羽 交換所に近づく(ジュード編)
ジュード	あれって……何屋さんだろ?
ティポ	のぞいてみないー?

「漆黒の羽」交換屋(2)

条件	カラハ・シャール 東部市場の漆黒の羽 交換所に近づく(ミラ編)
ミラ	む……あれはなんの店だ?
アルヴィン	ちょっとのぞいてみようぜ

大きな街

条件	カラハ・シャールの中央広場に行き、少し進む
エリーゼ	わぁ、おっきな街。
	こんなの初めてだね
ティポ	でも、人がいっぱいすぎてウザイー!

ミラの呟き(8)

条件	リーダーがミラで、カラハ・シャール 中央広場に10秒滞在
ミラ	見事な風車だ……

ミラの呟き(9)

条件	リーダーがミラで、カラハ・シャール 中央広場に20秒滞在
ミラ	……シルフがいれば天辺に登れるのに

カラハ・シャール(1)

条件	カラハ・シャールの東部市場か中央広場に3分滞在
アルヴィン	やっぱデカイ街はいいよなぁ
	なんたって大人の楽しみが
	そろってるからな

初めてのお茶会

条件	カラハ・シャール 中央広場の領主邸側へ行く
エリーゼ	あれ?
	ミラ、ソワソワしてますね……?
ミラ	うむ。どうやら、初めてお茶会に招待されて、
	少しワクワクしているようだ

ミラの呟き(10)

条件	リーダーがミラで、カラハ・シャール 領主邸前の門に近づく
ミラ	歩哨に立つ兵も、それぞれが
	為すべきことに殉じているのだろう……
	だが、私の前に立ちはだかるなら
	倒して進むのみ

カラハ・シャール(2)

条件	カラハ・シャールに3分滞在
エリーゼ	ドロッセルのお家って、すごく大きいですよね
ジュード	うん。僕が通ってた学校より大きいかも

サマンガン樹界(2)

条件	サマンガン樹界に3分滞在
エリーゼ	ケムリダケ、生えてないかな……

境界帯

条件	バーミア峡谷に5分滞在
ティポ	なんだココー、変なトコー!
ローエン	ここは複数の霊勢がぶつかる境界帯。
	ラ・シュガル有数の『変なトコー』ですよ

峡谷を行く

条件	バーミア峡谷 北西部から北東部に近づく
アルヴィン	こりゃ厳しい道だな。
	大丈夫か、お嬢ちゃん?
エリーゼ	はい……頑張り……ます……

砂埃(1)

条件	タラス街道に1分滞在
アルヴィン	やな風だな。髪が乱れちまう

要塞内部

条件	ガンダラ要塞に1分滞在(ジュード編)
ローエン	要塞は、大通路を中心に対称な四層のフロアで
	構成されています。迷わぬようご注意を
ジュード	そんな情報まで知ってるなんて……
	ローエンって何者?

大きな箱(1)

条件	ガンダラ要塞の動かせる箱に近づく(ジュード編)
ジュード	この箱、動かせそうだよ

エリーゼの悲しみ(1)

条件	ガンダラ要塞 南部上層(2F~3F)を進む(ミラ編)
エリーゼ	ティポ……どこいっちゃったの……
	ティポがいないと、わたし……

エリーゼの悲しみ(2)

条件	ガンダラ要塞に3分滞在(ミラ編)
エリーゼ	ティポ……
ミラ	二人に無理はさせられない。
	ここは慎重に進まねばならないな

大きな箱(2)

条件	ガンダラ要塞の動かせる箱に近づく(ミラ編)
ミラ	ふむ、この箱は動かせそうだ

カラハ・シャールの別名

条件	ガンダラ要塞から戻ったあと、宿屋でアルヴィンと会う(ジュード編)
ジュード	出会いと別れの街……か

ジュードの気遣い

条件	サマンガン街道 北東部を進む
ジュード	足……大丈夫？ 痛かったら言ってね
ミラ	ありがとう、大丈夫だよ

ジュードの背中

条件	サマンガン街道 北東部を進む
ミラ	ふふ……なぜかな こうして背負われていると、 シルフと空を飛んだことを思いだすよ

治療院へ！

条件	マティス治療院へ行くまえにル・ロンドに30秒滞在
ジュード	レイア、あのさ……
レイア	話は後！ 今は治療院に急がなきゃ！

帰郷

条件	ル・ロンドに1分滞在(ジュード編)
ジュード	久しぶりに戻ったけど、 この街は変わらないなぁ

ル・ロンド(1)

条件	ル・ロンド 中央通りを進む
ジュード	鉱山の採掘が盛んだった頃は、 この通りも露店がいっぱい出てたらしいよ
ミラ	そうか。私は、この静かな通りの方が 君の故郷らしいと思うが

レイアの気遣い

条件	フェルガナ鉱山に1分滞在
レイア	ミラ、大丈夫？ 足、痛かったら言ってね
ミラ	大丈夫だよ。 ジュードと同じことを言うのだな

謎の揺れ

条件	フェルガナ鉱山 天然地下道を進む
ジュード	地震！？

また地震！？

条件	フェルガナ鉱山 第4鉱区を進む
レイア	また地震……？
ジュード	いや、今のは…… ……とにかく先を急ごう

第2部

挨拶していこう

条件	ル・ロンドでローエン、エリーゼと合流したあと宿屋を出る
ジュード	黙って出発したら、レイア怒るよね。 挨拶だけはしていこう

レイアはどこへ？

条件	ル・ロンドに3分滞在
ジュード	レイア、どこ行ったんだろ？ 話したかったのに……

カラハ・シャール(3)

条件	カラハ・シャールに2分滞在
レイア	エリーゼ、フラフラしてどうしたの！？
エリーゼ	ずっと風車を見てたら、 目が回っちゃいました……

サマンガン樹界(3)

条件	サマンガン樹界に1分滞在
レイア	自然の中にいると、 野生が目覚めてくる気がするよね！ がおー！

バーミア峡谷(1)

条件	バーミア峡谷に2分滞在
レイア	もー、何回登ったり降りたりすればいいの！？
ジュード	レイアが道、間違えたせいでしょ……

フェルガナ鉱山

条件	フェルガナ鉱山 第4鉱区奥 魔物の巣に行く
レイア	ねえ、前に倒したうにょーんってした魔物、 一匹だけなのかな……？
ジュード	ふ、不吉なこと言わないでよ！

キノコ

条件	バイカール廃坑に2分滞在
エリーゼ	ジュード、あの白いキノコって……
ジュード	……食べられないからね！

黄昏の地

条件	ラコルム街道 南西部を進む
ローエン	ラコルム地方は、常に夕暮れに 包まれた黄昏域なのですよ
レイア	へぇ、ずっと夕焼けなんて、 ロマンチックだね

ワイバーンって……

条件	ラコルム街道からシャン・ドゥに近づく
ティポ	ホントにワイバーンに乗るのー？
エリーゼ	ワイバーンって……怖そうですよ……

夕焼け空(1)

条件	ラコルム街道に1分滞在
アルヴィン	夕焼け空を見てっと、 なぜか家が恋しくなるよな……

夕焼け空(2)

条件	ラコルム街道に2分滞在
エリーゼ	夕焼けを見てると…… 晩ご飯を思い出して、 お腹がすいてきますよね？

超怖い

条件	シャン・ドゥでワイバーンを発見する
ティポ	もー！ 岩は落ちてくるし、 ワイバーンは吼えるしー シャン・ドゥって、チョー怖いー！

ミラの呟き(11)

条件	リーダーがミラで、シャン・ドゥに10秒滞在
ミラ	人間は寿命が短い。それゆえ、己の姿を 石像として残そうとするのだろうか……

ミラの呟き(12)

条件	リーダーがミラで、シャン・ドゥ 闘技場 英士の間に10秒滞在
ミラ	魔物や人を戦わせて楽しむ場所か…… 血と汗の臭いが、石に染みこんでいるようだな

シャン・ドゥ(1)

条件	ランドリーゴブリン4体との戦闘後、シャン・ドゥ 中央区に1分滞在
アルヴィン	ここに並んでる石像って、 過去の偉大な戦士たちらしいぜ
レイア	わたしも強くなったら 石像にしてもらえるかな？

シャン・ドゥ(2)

条件	シャン・ドゥ 中央区に2分滞在
エリーゼ	おヒゲの石像が多いですね
ローエン	ほっほっほ、ヒゲが魅力的なのは、 世界共通のようです

シャン・ドゥ(3)

条件	シャン・ドゥ 中央区の橋を進む
ティポ	見てー、でっかいリボンだねー
ミラ	見事な布の装飾……興味深い文化だな

シャン・ドゥ(4)

条件	シャン・ドゥ 闘技場 英士の間に1分滞在
レイア	なんで空中に闘技場なんか つくったんだろ？
ローエン	決闘のためだそうです。昔は敗者を 闘技場から突き落としていたとか

シャン・ドゥ(5)

条件	シャン・ドゥ 中央区に3分滞在
ローエン	シャン・ドゥの石像は、 精霊術を使わず手で掘ったそうですね
アルヴィン	戦士の修行の一環らしいな。 ご苦労なこった

足もと注意(1)

条件	ソグド湿道 北部に1分滞在
レイア	エリーゼ、足もと滑るよ。 気をつけ……うわぁあ
エリーゼ	レイアが気をつけてくださいね

足もと注意(2)

条件	ショートチャット「足もと注意(1)」発生、かつソグド湿道 北東部に3分滞在
ティポ	ぼくも滑らないよう気をつけよーっと！
ミラ	お前は浮いてるだろう……？

足もと注意(3)

条件	ショートチャット「足もと注意(2)」発生、かつソグド湿道 南部に1分滞在
ローエン	ここも足もと注意です。 足だけに、フット気を抜くと滑りますよ
アルヴィン	……大丈夫か？ 今の完全に滑ったぞ

王の狩り場

条件	王の狩り場 南西部を進む
ローエン	王の狩り場……油断すると こっちが狩られてしまいそうですね
ジュード	うん、気合い入れよう

草原
条件	王の狩り場 南西部の茂みに入る
レイア	いたた、草で足切った!

廃墟
条件	リーベリー岩孔でメンバー合流後1分滞在
アルヴィン	気をつけろ。
	あちこち崩れかかってる
ミラ	人の手が入らなくなって大分経つようだな

寒い……
条件	モン高原に1分滞在
ティポ	ブルブル……
	寒いねー、エリーゼ
エリーゼ	もう、エリーって
	呼んでくれないんですね……

寒冷地(1)
条件	モン高原に2分滞在
エリーゼ	ミラ、お腹冷やさないように
	した方がいいですよ?
ミラ	だ、大丈夫だ……はくしょん!

寒冷地(2)
条件	モン高原に3分滞在
エリーゼ	はぁ〜……、寒い……
ティポ	カラダが固まってきたかもー

ミラの呟き(13)
条件	リーダーがミラで、カン・バルク大通りに10秒滞在
ミラ	どんな厳しい土地にも根付き、文化を育てる。
	人間は、本当にたくましい生き物だよ

空中滑車
条件	カン・バルクの空中滑車を使用
ミラ	さすが噂の空中滑車。
	素晴らしい眺めだったな
ジュード	ミラって、高いところ好きだよね

カン・バルク(1)
条件	カン・バルクの大通りか居住区広場に1分滞在
ローエン	軒先にご注意を。屋根に積もった雪が
	落ちてくることがありますから

カン・バルク(2)
条件	カン・バルクの大通りか居住区広場に2分滞在
エリーゼ	どうしてこんな高いところに
	都をつくったんでしょう?
レイア	それは……やっぱり高いトコって
	かっこいいからじゃないかな?

カン・バルク(3)
条件	カン・バルク ガイアス城前に行く
アルヴィン	ガイアスの城って、国の大きさを考えると
	かなり質素だよな
ジュード	それって偉いことだと思うな

ゴーレムの壁
条件	ガンダラ要塞に近付く
アルヴィン	忘れたのか。ゴーレムが起動した
	ガンダラ要塞を抜くのは無理だって

夜域へ
条件	バルナウル街道からイル・ファンに近づく
レイア	あれ? なんだか暗くなってきた?
ジュード	夜域に入ったんだ。
	イル・ファンは近いよ

ジュードの学校
条件	イル・ファン タリム医学校に近づく
レイア	ねえ、あれがジュードの学校?
ジュード	う、うん。
	多分、もう生徒じゃないけどね……

イル・ファン再訪
条件	イル・ファンの屋外に3分滞在
ローエン	五年ぶりのイル・ファン。
	まさか、こんな形で訪れようとは……

王宮侵入
条件	オルダ宮に30秒滞在
レイア	王宮に入れるなんて、なんか感激っ!
アルヴィン	入れたんじゃなくて、侵入な。
	これで、おたくも指名手配の仲間入りだ

ローエンの決意
条件	オルダ宮に1分滞在
ローエン	…………
ジュード	ローエン……話しかけられる
	雰囲気じゃないや

第3部

曇天
条件	アルカンド湿原 中央部を進む
アルヴィン	いやな雲が出てきたな
ローエン	一雨きそうですね……

開戦
条件	アルカンド湿原 北西部を進む
レイア	ホントに戦争が始まっちゃったんだね……
ミラ	ああ。数万の軍がぶつかる大戦争だ

アルカンド湿原(1)
条件	アルカンド湿原に1分滞在
ティポ	うー、ジメジメしてきたー。
	ジメジメきらーい……
エリーゼ	ティポが湿気吸って
	ふくらんできました!

アルカンド湿原(2)
条件	アルカンド湿原に2分滞在
ティポ	雨降ってきたー。
	いやー! ブヨブヨになっちゃうー!

監視中
条件	ファイザバード沼野 南部を進む
アルヴィン	ティポ、気になるのはわかるけど、
	そんな熱い瞳で、俺を見つめるなよ
ティポ	違うー!
	フシンジンブツをカンシしてるんだー!

ごめん!
条件	ファイザバード沼野 南部を進む
レイア	わっ、ジュード、ドロはねた!
ジュード	……っと、ごめん

ファイザバード沼野(1)
条件	ファイザバード沼野 南部を進む
エリーゼ	見て、大っきな草ですね
ティポ	すごーい、雨宿りできそー

ファイザバード沼野(2)
条件	ファイザバード沼野に1分滞在
アルヴィン	自慢のコートに泥が跳ねちまう……
	あとでクリーニングに出さないとな

ファイザバード沼野(3)
条件	ファイザバード沼野に2分滞在
レイア	あうう、お気に入りの靴が
	グチョグチョだ……

凍死の恐怖
条件	トウライ冷原 北部を進む(ジュード編)
ジュード	寒さで感覚がなくなってきた……
ミュゼ	このままでは凍死の危険がありますね。
	私は大丈夫ですけど

寒冷地(3)
条件	トウライ冷原に1分滞在(ジュード編)
アルヴィン	雪は苦手だ。
	俺って白、似合わないからさ
ジュード	……自覚しているんだね

氷の洞窟
条件	ククル凍窟に30秒滞在(ジュード編)
アルヴィン	氷の洞窟でも雪を避けられるだけで、
	ずいぶん暖かく感じるな

エリーゼの悩み(1)
条件	ククル凍窟 北部を進む(ジュード編)
エリーゼ	…………
	ミラなら、わかるのかな……

エリーゼの悩み(1)
条件	ククル凍窟からザイラの森へ近づく(ジュード編)
ミュゼ	あなた、具合が悪いのでしょう
エリーゼ	なんでも……ないです。
	戦場でのことを考えてただけで……

寒冷地(4)
条件	セイライ冷原に1分滞在(ミラ編)
ローエン	やれやれ、大切なヒゲが
	凍ってしまいました……

精神の力
条件	ノール灼洞 溶岩湖を進む(ミラ編)
ローエン	心頭滅却すれば火もまた涼し!
ミラ	……と言っても、やはり熱いものは熱いな

汗とともに……
条件	ノール灼洞 溶岩湖を進む(ミラ編)
レイア	汗がとまんない……キモチわるい〜……
ローエン	はい、ジジイの
	いいダシが出ちゃいますよ……

寒冷地(5)
条件	ザイラの森に1分滞在
レイア	寒いー! シモヤケになるー!

アルヴィンの様子
条件	ザイラの森の教会に30秒滞在
レイア	ね、アルヴィン君の様子、
	なんかおかしくない?
エリーゼ	アルヴィンが変なのは
	いつものことですよ

ミュゼとの対面
条件	ザイラの森の教会に1分滞在
ローエン	ミュゼさん……なんとも美しい方ですね
レイア	まーね。けど、ジュードって、目を離すと
	女の子と仲よくなって戻ってくるよね

吹雪の街

条件	カン・バルク 居住区を進む
アルヴィン	吹雪いてきやがったな
ミラ	侵入には、むしろ好都合だ

凍結

条件	カン・バルクの屋外に1分滞在
ティポ	さ、寒うー！ 雪がすごくて、
	お城がどこかわからないよー
ジュード	けど、動かないと凍っちゃうよ！

ミュゼの助言

条件	カン・バルクでガイアス城に近づく
ミュゼ	ミラ、城はこちらです！
ミラ	……すまない、ミュゼ。助かる

セレブ？

条件	旅船ジルニトラ 中央ホールの階段を進む
レイア	こんな豪華な船に乗ってたなんて、
	アルヴィン君って、ひょっとしてセレブ？
アルヴィン	ひょっとしてとは失礼だな。
	俺の品の良さは、一目見たらわかるだろ？

巨大客船

条件	旅船ジルニトラに3分滞在
レイア	んもー！ この船って、どんだけ広いの！？

発動機停止

条件	旅船ジルニトラで左右の発動機を止める
ジュード	これで封鎖線は消えたはずだよ
ミラ	うむ、ホールに戻ろう

第4部

海停へ

条件	イル・ファン タリム医学校前を進む(ジュード編)
ティポ	ホントにミュゼに会う気なのー？
エリーゼ	怖いけど……みんな一緒なら
	怖くないです！

夜光の王都

条件	イル・ファンのオルダ大橋以外の屋外に1分滞在
エリーゼ	イル・ファンって、きれいな街ですね……
レイア	だね。『夜光の王都』って呼ばれる理由が
	わかったよ

光の華(3)

条件	イル・ファンのオルダ大橋以外の屋外に2分滞在
エリーゼ	ジュード、この雪みたいなのは……？
ジュード	光の華っていってね、街灯樹が生む
	花びらみたいなものなんだ

イル・ファン(1)

条件	イル・ファンに30秒滞在
レイア	イル・ファンの灯りを見てると、なんだか
	ル・ロンドの明るさが恋しくなるね……
ジュード	その気持ち、わかるよ

イル・ファン(2)

条件	イル・ファンに1分滞在
レイア	夜の街イル・ファンに住んだら、わたしも
	大人の女になれそうな気がするんだけど……
ティポ	それは気のせいだよー

オルダ宮

条件	オルダ宮に入る(第4部)
レイア	おじゃましまーす……
ジュード	誰に挨拶してるのさ？

社の先へ

条件	ミラの社にて(ジュード編)
レイア	イバル、霊山は社の先だって言ってたけど、
	道なんてなかったよね？
ジュード	社の中を調べてみよう

ニ・アケリア霊山

条件	ニ・アケリアを進む(ジュード編)
ジュード	ニ・アケリア霊山……
	……社の先に見えた山だな

雨

条件	ニ・アケリア霊山を進む(ジュード編)
レイア	雨が降ってきたよ。
	このまま登るの？
ジュード	……うん。危険だけど進もう

危うい地盤

条件	ニ・アケリア霊山に1分滞在(ジュード編)
ローエン	気をつけてください！
	地盤がかなり緩んでいますよ

険しい霊山(1)

条件	ニ・アケリア霊山に2分滞在(ジュード編)
ローエン	はぁ、はぁ……雨中の登山は
	なかなか厳しい……ですね
エリーゼ	頑張って、ローエン！

険しい霊山(2)

条件	ニ・アケリア霊山の頂上に30秒滞在(ジュード編)
エリーゼ	すごい景色ですね……
ジュード	うん。ここなら、なにがあっても
	不思議じゃないよね……

世精ノ途

条件	世精ノ途(1)に30秒滞在(ジュード編)
ローエン	この世にこんな場所があったとは……
ティポ	実は、あの世だったりしてー……

四大の忠告(1)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「見ない顔ね。あなた、どこから連れて来られたの？ 私たちは、みんな、ハ・ミルから来たのよ」を受けて(ミラ編)
シルフ	なあ、もどき。余計なことすんなよ？
	中途半端にミラみたいにされても……
ノーム	彼女はミラでし！ だから……
	そんな言い方しないで欲しいでし……

四大の忠告(2)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「この後、また昨日いた場所へ戻されるのかな？ あそこって水の霊勢が強すぎて、酔っちゃうんだよね」を受けて(ミラ編)
ウンディーネ	水の霊勢……？
	今の話、もしかすると……
シルフ	もしかどころか、ズバリじゃないの？
	鼻がきく奴もいたもんだね。そうでなくちゃ

四大の忠告(3)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「お清めの儀式の途中で、逃げ出した奴がいたみたい。それがどうやら女らしくて、私たちまで疑われてるの」を受けて(ミラ編)
シルフ	フン、やる前からあきらめる方が馬鹿じゃない？
	どいつもこいつも……！
イフリート	……そうだな。ミラは決してあきらめなかった。
	だが、そのミラは……

四大の忠告(4)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「よくわからないけど、当分はここから動けなさそうね。疑わしい人を全員調べるまで、解放されないのかも？」を受けて(ミラ編)
イフリート	何ゆえ、人を集めているのだ？
	本人たちにも事情はわからぬようだが
ウンディーネ	理由はどうあれ……あなた(ミラ)の身は
	私たちが命に代えて守ります。安心して下さい

四大の忠告(5)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「女ばかりがニ・アケリアに連れて行かれてまだ戻ってこないんだ。一体、何がどうなってるんだ？」を受けて(ミラ編)
イフリート	どうやら何かあったようだな……
	悪行かもしれぬ。お前はどう思う？
シルフ	やめなって、わかるわけないだろ。
	もどきはミラじゃないんだから

四大の忠告(6)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「ニ・アケリアに足を向けて寝るなよ。マクスウェル様が棲まわれる霊山があるんだからな」を受けて(ミラ編)
ノーム	霊山に行こうなんて、思てないでしよね？
	えと……今は近づかない方がミラのためでしよ。
	なぜて……とにかく、いいでしね！

四大の忠告(7)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「わがままばかり言ってる子のところには黒匣が来るぞ！」を受けて(ミラ編)
イフリート	黒匣……かような愚物さえ
	存在していなければ、ミラは……！
ウンディーネ	もっともな指摘ですが、気を静めてください。
	草木が燃えてしまいます

四大の忠告(8)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、少年と話す。「黒匣は怖いよ！　食べられちゃうー！　ボク、いい子にしてるから、許してー！」を受けて(ミラ編)
ウンディーネ	かわいそうに……こんなに怯えて
ノーム	でも、本気で怒ったウンディーネは黒匣の数万倍怖いでしー

四大の忠告(9)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「ミュゼ様が生誕されたのは、たった二十年前なんだ。ご誕生には特別な理由があったらしい」を受けて(ミラ編)
ウンディーネ	ミュゼは優しい子なのです。 あの子なりに頑張っているだけで……
シルフ	だからって、いい印象なんてもてないけどね。 もどきがこうなったのも……やっぱなんでもね！

四大の忠告(10)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「人間にも精霊にも死がある。だが、それは無じゃない。新たな魂になって生まれ変わるってことだからな」を受けて(ミラ編)
ノーム	あのでしね……今回の計画の言い出しぺは 実を言うと僕、なんでし 大好きなミラを助けたかたんでし。 絶対……あきらめたくなかたでしよ

四大の忠告(11)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「もしかして霊山に行こうとしてるのか？　やめとけよ、あの方のお怒りに触れでもしたら……」を受けて(ミラ編)
ウンディーネ	もしや……霊山に向かうのですか？ ふふ…… 記憶はなくとも……魂の有り様は同じですね。 あなたは、やはり……

四大の忠告(12)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「マクスウェル様は、自らのお体を分けた『分体』をもっておられる。分体を使って、世界をバランスよく管理されているのだな」を受けて(ミラ編)
シルフ	分体は、平たく言えばマクスウェル様の影だね。 で、この世の均衡を保ってる分銅ってわけ どうせ覚えてないんでしょ？　説明、感謝してよね

四大の忠告(13)

条件	ハ・ミル(精霊界)で、男性と話す。「前世の自分を知りたい？　だったら、転生した直後に『視えた世界』を紐解いてみるといい」を受けて(ミラ編)
イフリート	うぬ……世界を紐解く、か。 謎かけの一種か？
シルフ	自分で考えろってことだよ。 ったく、ほんと脳みそカッチカチだよねー！

四大の忠告(14)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「どう……して……。ミュゼ……様……」を受けて(ミラ編)
シルフ	やっぱ、お前なんかミラじゃない ……って言いたいけど、なんかもうそんなのいいや。 お前はお前であきらめ悪くて面白いし……少しだけね！

四大の忠告(15)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「痛い、よ……助け……て……」を受けて(ミラ編)
イフリート	ミュゼの力は強い。だが、お前は臆さぬのだな フッ……それでこそ、俺の認めたお前だ

四大の忠告(16)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「お、母……さん……」を受けて(ミラ編)
ウンディーネ	ミュゼの判断は誤っていません。 それが主のお考えなのですから…… ですが、あなたの判断もまた、正しいのです。 あなた自身の意志で選び取った答えなのだから

四大の忠告(17)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「ミュゼ様は、自然に生まれた精霊ではない……。だから、こんな……無慈悲な事が……。ううぅ……」を受けて(ミラ編)
ノーム	苦しそうでし。きと僕らも同じ目に遭うでしね…… でも僕、負けたくないでしよ。ミラを守りたいでし 追いかけてきてくれて、ありがとでし。 やぱり、いぱい大好きでしよ！

四大の忠告(18)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、女性と話す。「あなたがミュゼ様を退けてくれたのね。ありがとう……本当に……」を受けて(ミラ編)
ウンディーネ	これで、記憶が戻る……あなたは本来の あなたに戻るのですね。よかった……
ノーム	そしたら、いぱい遊んでくれるでし？ るんるん、嬉しいでしー！

四大の忠告(19)

条件	ニ・アケリア(精霊界)で、老人と話す。「マクスウェル様の元に向かっている者のこと？　なんでも人間の青年らしいぞ。人間が、精霊の主に会ってどうしようというのかねぇ？」を受けて(ミラ編)
シルフ	マクスウェル様に会う、だって？ どこの馬鹿の浅知恵だよ。おめでたい奴
イフリート	だが……その話が本当なら、もしや……

四大精霊の内緒話(1)

条件	キジル海瀑(精霊界)に30秒滞在(ミラ編)
シルフ	この辺りが変な形してる理由教えてあげよっか？　それはウンディーネが……
ウンディーネ	……その話をばらしたら、 海の底に沈めますよ

四大精霊の内緒話(2)

条件	ハ・ミル(精霊界)を進む(ミラ編)
ノーム	ここは僕のお祭りをしてくれる いい村でしー だから僕も果物が甘くなるように してあげるでしよ

四大精霊の内緒話(3)

条件	イラート間道(精霊界)に30秒滞在(ミラ編)
シルフ	まったく面倒だよ。こいつが僕たちを 使役できれば、ひとっ飛びなのにさ
ウンディーネ	シルフ、文句があるなら 一人で先に行きなさい

四大精霊の内緒話(4)

条件	イラート間道(精霊界)に1分滞在(ミラ編)
イフリート	熱くなりすぎだぞ、ウンディーネ。 少し頭冷やせ
ウンディーネ	……あなたに言われたくないです

霊山山頂へ

条件	ミラの社(精霊界)に15秒滞在(ミラ編)
ウンディーネ	ニ・アケリア霊山の山頂に向かいましょう そこで受け取った光をふるえば、 あなたの記憶がよみがえるはずです

ミラの光

条件	ニ・アケリア霊山の山頂を進む(ミラ編)
イフリート	ここだ。 この山頂で光をふるうのだ

異世界の街(1)

条件	トリグラフ 市民公園に行く
エリーゼ	鉄と石でできた街……
アルヴィン	これがエレンピオスの街、トリグラフだ。 ようこそ、リーゼ・マクシアのみなさん

異世界の街(2)

条件	トリグラフに30秒滞在
レイア	この街灯、精霊術を使わずに光ってる！
ローエン	ふむ……空中を走るケーブルが、 発光エネルギーを伝えているようですね

異世界の街(3)

条件	トリグラフに1分滞在
ジュード	こんな大きな街を、精霊術なしに つくったなんて……
ミラ	なんだか……少し恐ろしくもあるな……

異世界の街(4)

条件	トリグラフに2分滞在
エリーゼ	だけど……みんな、わたしたちと おんなじ人なんですよね
アルヴィン	誰一人、精霊術なんて使えない けどな

トリグラフ(1)

条件	トリグラフ 商業区の防具屋に近づく
ローエン	エレンピオスの文字はリーゼ・マクシアの
	ものと、かなり共通点があるようですね?
アルヴィン	基本は同じだ。
	慣れれば読めるようになるよ

トリグラフ(2)

条件	トリグラフの市民公園に1分滞在
ジュード	異世界の街だけど、光の中に
	人間の生活があるのは同じだよね
ミラ	……ああ、そうだな

ミラの呟き(14)

条件	リーダーがミラで、トリグラフの市民公園か商業区に10秒滞在
ミラ	ここがマクスウェルが見捨て、
	切り離した世界か……

ミラの呟き(15)

条件	リーダーがミラで、トリグラフの市民公園か商業区に20秒滞在
ミラ	私はそれでも、この世界も……

エレンピオスの風景(1)

条件	トルバラン街道に15秒滞在
ローエン	なんとも荒涼たる景色ですね……

巨大施設

条件	ヘリオボーグ基地 事務棟 通路を進む
ローエン	まったくエレンピオスの施設は
	どこも巨大ですな
ミラ	うむ。施設というより一個の街だな

怖くない!

条件	ヘリオボーグ基地 兵装研究棟 12F 通路を進む
エリーゼ	暗いのなんか……怖くないです!
	気合いです!
ミラ	ふふ、頼もしいな、エリーゼ

やっぱり怖い!

条件	ヘリオボーグ基地 兵装研究棟 13F 通路を進む
ティポ	……やっぱり、ちょっと怖いー!
ミラ	こら、変なところにくっつくな!

さわるなキケン!

条件	ヘリオボーグ基地 兵装研究棟 14F 通路の断線ケーブルに近づく
アルヴィン	気をつけろ。
	うかつにケーブルに触ると死ぬぞ

倒れていた場所

条件	ヘリオボーグ基地からルサル街道に近づく
レイア	わたしたちが倒れてた丘って、
	ヘリオボーグの先だったよね
ジュード	行ってみよう。きっとリーゼ・マクシアに
	戻るヒントが見つかるよ

エレンピオスの風景(2)

条件	ルサル平原に15秒滞在
レイア	わぁ! 久しぶりの緑だね!
ジュード	けど、やっぱり大きな森とかは
	見つからないね……

ミラの秘密

条件	次元の裂けた丘で次元の裂け目を調べたあとトリグラフ 商業区の中央に行く
ジュード	精霊の化石が外れたのに
	そうか、ミラは……

暗闇(1)

条件	タタール冥穴 最深部を進む(ジュード編)
ジュード	暗い……
	みんな足元、気をつけて

暗闇(2)

条件	タタール冥穴 最深部を進む(ミラ編)
ミラ	暗いな……。
	みんな周囲の警戒をおこたるなよ

不思議だけど……

条件	世精ノ途(2)を進む
ティポ	めっちゃ不思議な場所ー!
	けど……
エリーゼ	もう不思議なことには慣れちゃいました!

ニ・アケリア(2)

条件	ミラの社 社内に入る
レイア	ミラの家って、本当になんにもないんだね
ジュード	でも、いかにもミラっぽいでしょ

カラハ・シャール(4)

条件	カラハ・シャールに入る
アルヴィン	気候も穏やかで、食いモンも美味い。
	カラハ・シャールはいい街だな
ローエン	ここで、のんびり余生を送るつもりでしたが、そうもいかなくなりました

ル・ロンド(2)

条件	ル・ロンド マティス治療院に1分滞在
レイア	そういえば昔、治療院の中で
	よく隠れんぼしたよね!
ジュード	そのたびに、父さんに
	すっごく怒られたけどね……

バーミア峡谷(2)

条件	バーミア峡谷に3分滞在
ローエン	舞い落ちる葉を見ていると
	世の無常を感じますね……
ミラ	ほう……ローエンは詩人なのだな

ファイザバード沼野(4)

条件	ファイザバード沼野に1分滞在
ローエン	いつ見ても、戦いの跡は
	むなしいですね……
ティポ	泣かないでよねー、ローエン

ククル凍窟(1)

条件	ククル凍窟に1分滞在
ローエン	この氷の花……
	凍ったまま成長しているようですね
ジュード	すごいね。精霊の力が作用してるのかな?

ククル凍窟(2)

条件	ククル凍窟に2分滞在
レイア	きれいな氷柱がいっぱい……
	自然がつくる芸術だね
ミラ	そうだな。だが、じっとしてると
	私たちも芸術の仲間入りしてしまうぞ

ノール灼洞(1)

条件	ノール灼洞に1分滞在
アルヴィン	あーあ、自慢のスカーフが
	汗でぐっしょりだよ

ノール灼洞(2)

条件	ノール灼洞に2分滞在
エリーゼ	暑すぎて、ティポがグニャグニャになってきました……

砂埃(2)

条件	タラス街道に2分滞在
ティポ	ぺっぺっ! 砂埃で息できなーい!
ミラ	お前……息してたのか

ガンダラ要塞

条件	『ガンダラ要塞攻略戦』でガンダラ要塞防衛ゴーレムを倒す
ローエン	ついにガンダラ要塞を通り抜けられましたね
ジュード	うん。色々あったね……

世精ノ果テ

条件	世精ノ途(2)を進む
ジュード	足を踏み外したら終わりだね
ミラ	ああ。だが、この程度の危険は
	もう慣れっこだろう?

その他

佇む人(1)

条件	リーダーがジュードで10分間放置(何度でも発生)
ジュード	こうしてボーッとしてるの……
	……嫌いじゃないんだよね

佇む人(2)

条件	リーダーがミラで10分間放置(何度でも発生)
ミラ	立ち止まっていても仕方ない
	さぁ、先に進もう

佇む人(3)

条件	リーダーがアルヴィンで10分間放置(何度でも発生)
アルヴィン	まったりしようぜ
	がっつきすぎる男はモテないからな

佇む人(4)

条件	リーダーがエリーゼで10分間放置(何度でも発生)
エリーゼ	そろそろ進みませんか?
ティポ	可愛いポーズを見ていたい
	気持ちはわかるけどねー

佇む人(5)

条件	リーダーがローエンで10分間放置(何度でも発生)
ローエン	…………
	……おっと、立ったまま寝てしまいました

佇む人(6)

条件	リーダーがレイアで10分間放置(何度でも発生)
レイア	早く進も!
	ぼんやりしてると、あっという間に
	青春は過ぎ去っちゃうよ

暇だ……(1)

条件	ジュードを参加させずに戦闘を20回行なう(確率20%。何度でも発生)
ジュード	戦うのは好きじゃないけど……
	なんか役に立ってない気がする

暇だ……(2)

条件	ミラを参加させずに戦闘を20回行なう(確率30%。何度でも発生)
ミラ	この私抜きで戦いを進めるとは……
	……水くさいぞ、お前たち

暇だ……(3)

条件	アルヴィンを参加させずに戦闘を20回行なう(確率10%。何度でも発生)
アルヴィン	傭兵は戦うのが仕事なんだけど
	ま、楽できるのはありがたいけどさ

暇だ……(4)
条件	エリーゼを参加させずに戦闘を20回行なう(確率20%。何度でも発生)
エリーゼ	わたし、守られてばかりですね……
ティポ	ぼくたちをもっと頼りにしてー!

暇だ……(5)
条件	ローエンを参加させずに戦闘を20回行なう(確率10%。何度でも発生)
ローエン	もうずいぶん戦っていません ぐすん……やはりジジイの精霊術なぞ、 お呼びでないのですね……

暇だ……(6)
条件	レイアを参加させずに戦闘を20回行なう(確率30%。何度でも発生)
レイア	そろそろ、わたしも戦いたい! 腕なまっちゃうよー

料理(1)
条件	「サイダー飯」を食べる
レイア	サイダー飯のシュワシュワ感って、 妙にクセになるなぁ!
ジュード	レイアの好みって、昔から ちょっと変だよね

料理(2)
条件	「クリーム牛丼」を食べる
レイア	牛肉と生クリームのコラボが生む独特のコク。 このコラボを考えた人間は天才だね!
ミラ	感心するのはいいが、口の周りに タマネギとクリームがくっついているぞ

料理(3)
条件	「焼きそば」を食べる
エリーゼ	焼きそば、おいしいですね
レイア	そう? わたしはフルーツ焼きそばの方が 好みだけどなー

料理(4)
条件	「フルーツ焼きそば」を食べる
レイア	うーん、フルーツ焼きそば最高!
ローエン	レイアさん……口元に青ノリと スイカのタネがついたままですよ

料理(5)
条件	「クリームコロッケパフェ」を食べる
レイア	クリームコロッケパフェって、 メインディッシュ? それともデザート?
ジュード	分類する前に、組み合わせ自体に 疑問をもとうよ

料理(6)
条件	「マーボーカレー」を食べる
ローエン	マーボーカレーは好物なのですが、 ヒゲにくっついてしまうんですよ ヒゲとマーボーカレー、どちらをとるか。 十年以上悩んでも答えがでません……

空腹(1)
条件	料理の効果が切れる(確率3%。何度でも発生)
ミラ	む、これは空腹の感覚だな。 そろそろ食事にしよう
ジュード	さっき食べたばかりなのに!?

空腹(2)
条件	料理の効果が切れる(確率5%。何度でも発生)
ミラ	また小腹が空いてきたぞ。 食事はまだか?
アルヴィン	……おたく、相当燃費悪いな

空腹(3)
条件	料理の効果が切れる(確率3%。何度でも発生)
エリーゼ	お腹すきました……
ティポ	たっぷり食べないと、 バリボーなボディに成長できないよー

空腹(4)
条件	料理の効果が切れる(確率3%。何度でも発生)
レイア	ハラペコじゃ力でないよ ジュード、なんか作って!

空腹(5)
条件	料理の効果が切れる(確率3%。何度でも発生)
ローエン	ハラが減っては戦はできぬ…… とはいえ、満腹すぎても眠くて 戦どころじゃありませんがね

空腹(6)
条件	料理の効果が切れる(確率5%。何度でも発生)
ジュード	そういえば、母さんの料理 しばらく食べてないや

穴(1)
条件	しゃがみアクションで穴に入る(確率20%。何度でも発生)
ジュード	……暗くて狭いとこって なんか落ち着くなぁ

穴(2)
条件	しゃがみアクションで、ラコルム街道、モン高原、バルナウル街道いずれかの何もない穴に入る
ミラ	ただのいきどまりか。 無駄足だったな

穴(3)
条件	しゃがみアクションで穴に入る(確率20%。何度でも発生)
アルヴィン	こういう場所、ガキの頃なら 秘密基地にしたんだがな

穴(4)
条件	しゃがみアクションで穴に入る(確率20%。何度でも発生)
ティポ	わー、狭くて暗いー!
エリーゼ	ハ・ミルの部屋を思い出しますね

穴(5)
条件	しゃがみアクションで穴に入る(確率20%。何度でも発生)
ローエン	こういう場所に入ると、入口が ふさがってしまわないか心配で……

穴(6)
条件	しゃがみアクションで穴に入る(確率20%。何度でも発生)
レイア	なーんだ、行き止まり? 秘密の場所への入口かと思ったのに

疲れた……(1)
条件	ジュードがリーダーで、フィールドかダンジョンで15分経過(何度でも発生)
ジュード	ふぅ、ちょっと疲れたな…… ……道、これであってるよね?

疲れた……(2)
条件	ミラがリーダーで、フィールドかダンジョンで15分経過(何度でも発生)
ミラ	体力の消耗が激しいな。 もっと効率的に行動せねば

疲れた……(3)
条件	レイアがリーダーで、フィールドかダンジョンで15分経過(何度でも発生)
レイア	言いにくいんだけど…… 迷っちゃったかも
ジュード	レイアって、道知らないのに 先頭に立つんだから

疲れた……(4)
条件	エリーゼがリーダーで、フィールドかダンジョンで15分経過(何度でも発生)
ティポ	ぼく、もー歩き疲れたー!
ミラ	お前は浮かんでるだけだろう?

疲れた……(5)
条件	ローエンがリーダーで、フィールドかダンジョンで15分経過(何度でも発生)
ローエン	人生とは、重き荷を背負って 長い道を行くが如し……ですね

疲れた……(6)
条件	レイアがリーダーで、フィールドかダンジョンで30分経過(何度でも発生)
レイア	さすがに疲れたな…… けど! こっからが 根性の見せどころっ!

しゃがみ移動(1)
条件	ガンダラ要塞でしゃがんで移動する(ジュード編)
ローエン	痛つつ……今の移動は腰にきました……

しゃがみ移動(2)
条件	ニ・アケリア霊山の宝箱❷❸のある穴をしゃがんで移動する
レイア	ホフク前進! んふふ、冒険してるって感じ!

飛び降り注意(1)
条件	ハ・ミル果樹園の高い木から飛び降りる
アルヴィン	おお、今、すっごくフワッとしたな!
ジュード	うん。ちょっとクセになる感覚だよね

飛び降り注意(2)
条件	キジル海瀑 中央の高い場所から飛び降りる
ジュード	ミラ……飛び降りる時は、 スカートを押さえた方がいいと思うけど
ミラ	なぜだ? そんな姿勢では バランスが取りにくいだろう

飛び降り注意(3)
条件	サマンガン樹界の高い場所から飛び降りる
ティポ	パラシュートー!
エリーゼ	スカートの中がスースーします……

飛び降り注意(4)
条件	バーミア峡谷の高い場所から飛び降りる
ローエン	あまり無茶をしないでください こ、腰の具合が……

飛び降り注意(5)

条件	タタール冥穴の高い場所から飛び降りる
レイア	やた!　飛び降りの新記録達成かも?

ツタ登り(1)

条件	ハ・ミル果樹園の高い木に登る
アルヴィン	ジュード君、女子が登ってるのを下から見るなよ?
ジュード	……そういうの、
	おじさんの発想だよ、アルヴィン

ツタ登り(2)

条件	ニ・アケリア霊山で登りアクションを行なう
ローエン	ツタをツタって登りましょう……
	あ、今のはダジャレじゃありませんよ!?

ツタ登り(3)

条件	タタール冥穴で登りアクションを行なう
ティポ	遅いぞ、レイアー。
	もっと早く登れー
レイア	もー!　自分は飛べるからって～

大金持ち

条件	10万ガルド以上所持
ミラ	いつの間にか、かなりガルドが貯まったな
ジュード	うん。
	……戦って稼ぐなんて思ってなかったけどね

超金持ち

条件	50万ガルド以上所持
レイア	ご、五十万ガルドももってるって……!
	き、気づかれないように……しないとっ!
ジュード	大金見て緊張するのはわかるけど、
	思いっきり不審だよ

激金持ち

条件	100万ガルド以上所持
エリーゼ	九十九……百……うふふふふ。
	一、二、三、四……
ミラ	こ、怖いぞ、エリーゼ!?
	ガルドを数えながら笑うな!

異常注意(1)

条件	ジュードのHPが25%以下で、かつミラが戦闘不能状態ではない(確率50%。何度でも発生)
ミラ	ジュードの様子がおかしい。
	急いで回復を

異常注意(2)

条件	ミラのHPが25%以下で、かつジュードが戦闘不能状態ではない(確率50%。何度でも発生)
ジュード	ミラが、また無理してる。
	なんとかしなきゃ

異常注意(3)

条件	アルヴィンのHPが25%以下で、かつローエンが戦闘不能状態ではない(確率50%。何度でも発生)
ローエン	いけません。アルヴィンさんに
	手当ての必要がありそうです

異常注意(4)

条件	エリーゼのHPが25%以下で、かつアルヴィンが戦闘不能状態ではない(確率50%。何度でも発生)
アルヴィン	おい、エリーゼ姫がやばいぞ。
	待ってろ、今治してやる

異常注意(5)

条件	ローエンのHPが25%以下で、かつレイアが戦闘不能状態ではない(確率50%。何度でも発生)
レイア	ローエンの様子が変だよ。
	回復してあげた方がよくない?

異常注意(6)

条件	レイアのHPが25%以下で、かつエリーゼが戦闘不能状態ではない(確率50%。何度でも発生)
エリーゼ	大変……レイアが元気ないです
ティポ	しっかりしてー

問題あり(1)

条件	ジュードが1回の戦闘で3回以上戦闘不能になる(確率50%。何度でも発生)
ジュード	迷惑かけてごめん……
	もっと注意して戦わないとね

問題あり(2)

条件	ミラが1回の戦闘で5回以上戦闘不能になる(確率50%。何度でも発生)
ミラ	すまない、世話をかけてしまったな……

問題あり(3)

条件	アルヴィンが1回の戦闘で3回以上戦闘不能になる(確率50%。何度でも発生)
アルヴィン	悪い、みっともないトコ見せちまった

問題あり(4)

条件	エリーゼが1回の戦闘で5回以上戦闘不能になる(確率50%。何度でも発生)
エリーゼ	うまく戦えなくて、ごめんなさい……
ティポ	もっと頑張るから、許してー

問題あり(5)

条件	ローエンが1回の戦闘で3回以上戦闘不能になる(確率50%。何度でも発生)
ローエン	申し訳ありません……
	実戦の勘が鈍っているようです

問題あり(6)

条件	レイアが1回の戦闘で5回以上戦闘不能になる(確率50%。何度でも発生)
レイア	ごめん……わたし、
	足引っ張っちゃってるね……

装備確認(1)

条件	M22以降にジュードが物攻538以上の武器を装備する
ジュード	うん!　いい装備がそろった
ミラ	ふふふ、いつの間にか君も
	立派な戦士になったな

装備確認(2)

条件	M22以降にミラが物攻534以上の武器を装備する
ミラ	これはなかなかの装備だ。
	人の力が私を強くしてくれる
ジュード	ううん。
	装備なんかなくてもミラは強いよ

装備確認(3)

条件	M22以降にアルヴィンが物攻778以上の武器を装備する
アルヴィン	やっぱ装備は、いい物を身につけないとな。
	……スカーフの次に
ミラ	スカーフが優先なのか!?

装備確認(4)

条件	M22以降にエリーゼが物攻562以上の武器を装備する
レイア	いい装備がそろったね、エリーゼ!
	……もうティポいらないんじゃない?
ティポ	ひどいー!
	今の一言こそ、いらないだろー!

装備確認(5)

条件	M22以降にローエンが物攻530以上の武器を装備する
エリーゼ	ローエン、かっこいいですよ
ローエン	ありがとうございます。このシックな
	魅力は、若者には出せないでしょう?

装備確認(6)

条件	M22以降にレイアが物攻411以上の武器を装備する
レイア	じゃじゃーん、見て見て!
	私の装備、なかなかでしょ!
アルヴィン	ああ、なかなか……の値札がついたままだな

術技選択(1)

条件	ジュードが術技設定に「掌底破」をセットする
ミラ	ジュード、新しい武身技を使う時は
	気をつけろよ
ジュード	うん。慣れないうちは隙ができやすいからね

術技選択(2)

条件	ジュードが術技設定に「瓜陽陣」をセットする
ジュード	どの武身技を使ったらいいか、
	迷っちゃうな……
ローエン	いろいろ試して、自分の戦い方にあった技を
	見つければいいのですよ

術技選択(3)

条件	ジュードが術技設定に「烈風拳」をセットする
レイア	ジュード、新しい武身技を使う気だね!
	ミスっても、くじけちゃダメだよ
ジュード	使う前から、やなこと言わないでよ……

術技選択(4)

条件	ミラが術技設定に「バーンスプレッド」をセットする
ジュード	ミラの新しい精霊術って、どんなのかな?
ミラ	ふふ、失望はさせないよ

術技選択(5)

条件	ミラが術技設定に「ディバインストリーク」をセットする
アルヴィン	さぁて、新しい武身技は使えるかな?
ミラ	使えるかどうかは、使う者次第だろう

術技選択(6)

条件	ミラが術技設定に「レイジングサン」をセットする
ミラ	覚えた精霊術を使ってみるか
ティポ	新しい術、いーなー

リリアルオーブ(1)

条件	ジュードがリリアルオーブを成長させる
ジュード	リリアルオーブの選択……間違ってないよね?
ミラ	君自身が望んだ成長だろう。自分を信じろ

リリアルオーブ(2)

条件	ミラがリリアルオーブを成長させる
ミラ	よし、これでいこう。 リリアルオーブの成長は順調だな
ジュード	選択に迷いがない…… やっぱりミラはすごいな

リリアルオーブ(3)

条件	アルヴィンがリリアルオーブを成長させる
アルヴィン	俺の秘められた才能が、 またひとつ目を覚ましちまったぜ

リリアルオーブ(4)

条件	エリーゼがリリアルオーブを成長させる
ティポ	やったねー! ちょっと大人になったかもー
エリーゼ	ティポ、大きな声で言わないで。 恥ずかしいよ……

リリアルオーブ(5)

条件	ローエンがリリアルオーブを成長させる
ローエン	ほっほっほ、ジジイといえども、 まだまだ成長しますよ!

リリアルオーブ(6)

条件	レイアがリリアルオーブを成長させる
レイア	よーし、ひとつ壁をのりこえたカンジ!

ナビマップ(1)

条件	ロケーションマップを120秒以上開いたあと閉じる(確率50%。何度でも発生)
ジュード	進路は念入りに確認しないとね

ナビマップ(2)

条件	同じマップでロケーションマップを5回以上開いたあと閉じる(確率50%。何度でも発生)
ミラ	いまひとつ位置がつかめないな…… ……迷ったか?

ワールドマップ(2)

条件	ワールドマップからの移動回数が累計50回に達する
ミラ	やれやれ……強行軍だな
ジュード	だね。僕たち、この旅で どれくらい歩いたのかな?

作戦会議

条件	作戦を5回以上変更する
ローエン	時間をかけて練りあげましたね。 この作戦なら、みな安心して戦えます

持ち物いっぱい(1)

条件	持ち物がいっぱいで中身を取れない状態で宝箱を開け、中身を取らずに捨てる(ジュード編)
レイア	宝箱、もったいないなぁ……
ジュード	いいじゃない。必要な分は持ってるんだから

持ち物いっぱい(2)

条件	持ち物がいっぱいで中身を取れない状態で宝箱を開け、中身を取らずに捨てる(ミラ編)
ローエン	宝箱、名残惜しいですが 仕方ないですねぇ……
ミラ	……案外、貧乏性なのだな

アタッチメント似合う(1)

条件	ジュードがアタッチメント「サングラス(スタンダード)」を装備する
ジュード	このアタッチメント…… ちょっとやる気でちゃうかも!?
アルヴィン	おたくって、案外形から入るタイプな?

アタッチメント似合う(2)

条件	ミラがアタッチメント「ティアラ」を装備する
ミラ	ふむ、このアタッチメントは なかなかのものだな
ジュード	うん。似合うよ、ミラ

アタッチメント似合う(3)

条件	アルヴィンがアタッチメント「テンガロンハット」を装備する
アルヴィン	俺って、なに身につけても 似合っちまうんだよな
ティポ	そう思ってるのは自分だけかもねー?

アタッチメント似合う(4)

条件	エリーゼがアタッチメント「ミニシルクハット」を装備する
ローエン	ほほう、なかなかカッコカワイー アタッチメントですねー
エリーゼ	ローエン、ティポみたいなこと 言ってます

アタッチメント似合う(5)

条件	ローエンがアタッチメント「鉢金」を装備する
ローエン	私の渋さが、否応なく増してしまった。 罪深いアタッチメントですね……
アルヴィン	……なかなかずうずうしい発言だな

アタッチメント似合う(6)

条件	レイアがアタッチメント「緊箍児」を装備する
レイア	ねー、このアタッチメント超カッコよくない!?
ミラ	ううむ……ちょっとうらやましい

アタッチメント微妙(1)

条件	ジュードがアタッチメント「絆創膏」を装備する
ジュード	このアタッチメント…… つけなきゃダメかな?
ミラ	嫌なのか? 意外に似合うのに……

アタッチメント微妙(2)

条件	ミラがアタッチメント「天狗の面」を装備する
ミラ	ふうむ……なかなか面白いアタッチメントだな
ジュード	ミラが気に入ったなら、いいけどさ……

アタッチメント微妙(3)

条件	アルヴィンがアタッチメント「付け鼻メガネ」を装備する
アルヴィン	こんなアタッチメントつけるって、 なんの罰ゲーム?
ティポ	心当たりあるだろー

アタッチメント微妙(4)

条件	エリーゼがアタッチメント「ぐるぐるメガネ」を装備する
エリーゼ	このアタッチメント…… ちょっと恥ずかしいかも……
ティポ	大丈夫、かわいいよー! ……思ってるよりはー

アタッチメント微妙(5)

条件	ローエンがアタッチメント「変身ベルト」を装備する
ローエン	いやはや、この歳で こんなものを身につけるなんて…… むふふ、テンションあがっちゃいますね!

アタッチメント微妙(6)

条件	レイアがアタッチメント「怪傑マスク仮面」を装備する
レイア	このアタッチメント…… ……ま、いっか!
ジュード	いいの!?

面白武器(1)

条件	ジュードが武器「ティポミトン」を装備する
ジュード	こんなので戦うの怖いよ
ティポ	なんでー? 怖いほど似合ってるのにー

面白武器(2)

条件	ミラが武器「ハリセン」を装備する
ミラ	あえて、こんなものを武器にするとは…… 一体、どんな思想がこめられているのだろう?
ジュード	あ、あんまり真面目に考えなくて いいと思うよ

面白武器(3)

条件	アルヴィンが武器「焼きイカ」を装備する
アルヴィン	例の剣だけど…… ……俺は、つっこまないからな

面白武器(4)

条件	エリーゼが武器「ねこじゃらし」を装備する
エリーゼ	行くよ、ティポ!
ティポ	にゃーん!

面白武器(5)

条件	ローエンが武器「指さし棒」を装備する
ローエン	おお…… こんなに手になじむ武器は初めてです!

面白武器(6)

条件	レイアが武器「必盗! それくれニャ♥」を装備する
レイア	わたし、この棍に出会うために 今まで戦ってきた気がする!
ジュード	……それ、絶対気のせいだから

ファイティングチャット

戦闘中に特定の条件を満たしたときや、イベント戦闘などで発生するファイティングチャット。ここでは単独と掛け合いに分けて、ファイティングチャットの発生条件とセリフを紹介している。単独として紹介しているものは、条件を満たしたときにキャラクターがひとりで、あるいはパートナーの掛け声に応える形で喋るものだ。なお、エリーゼはティポのON／OFFでセリフが変わる。掛け合いのファイティングチャットは、おもにボス戦の開始時に発生する。

ボス戦のファイティングチャットでの掛け合いは戦闘を盛り上げる。なお、発言者が戦闘に参加していなくても発生する。

ファイティングチャット（単独）

1	戦闘に参加して戦闘を開始すると10%の確率で発生
ジュード	来るよ！
	僕だって！
(M45～)	さぁ、行くよ！
	みんな、油断は禁物だよ
(スタドラ衣装時)	颯爽登場！
	アプリボワゼ！
ミラ	邪魔をするな！
	かかってくるがいい
(M44～M47)	行きます！
	どいてください！
(M48～)	通してもらう！
	恐れるものはなにもない！
(スタドラ衣装時)	開け！電気棺！
	アプリボワゼ！
アルヴィン	お仕事の時間だな
	みんな死ぬなよー
(スタドラ衣装時)	さぁ祭りの時間だ
	アプリボワゼ！
エリーゼ	ティポ、お願い！
	お役に立ちます！
(スタドラ衣装時)	開け！電気棺！
	アプリボワゼ！
ティポ	まかせて、エリー！
	やるときゃ(時は)やるぞー！
(M28～)	いくぞー！
	ぼくもやるよー！
ローエン	演奏をはじめましょう
	ローエン・J・イルベルト、参る！
(スタドラ衣装時)	これより、戦闘を始めます！
	アプリボワゼ！
レイア	さ(あ)、いっくよー！
	当たると痛いんだから！
(スタドラ衣装時)	やれそうな気がするときはやれる！
	アプリボワゼ！

2	パーティの平均レベルより5以上高い敵と戦闘を開始すると5%の確率で発生
ジュード	こいつ強いよ！
(M45～)	どんなに敵が強くても！
ミラ	強敵のようだな
(M44～M47)	楽な相手ではないですね
(M48～)	強敵だな。だが！
アルヴィン	面倒そうな相手だ
エリーゼ	つ、強そう……
ティポ	こいつヤバいかもー？
(M28～)	なんか強敵っぽいー！
ローエン	強敵です！ ご注意を！
レイア	倒しがいありそう……

3	パートナーが **2** の発言をすると100%の確率で発生
ジュード	けど、やらなきゃ！
(M45～)	僕が突破口を開く！
ミラ	ひるみはしない！
(M48～)	ふたりでかかれば！
アルヴィン	でも、やるんだろ？
エリーゼ	こ、怖くないです……
ティポ	やってやるー！
(M28～)	逃げないぞー！
ローエン	勝機はあるはず！
レイア	負けるもんか！

4	パーティの平均レベルより5以上低い敵と戦闘を開始すると5%の確率で発生
ジュード	逃げるなら追わないけど……
(M45～)	悪いけど、手加減はしないよ
ミラ	どうしてもやるのか？
(M44～M47)	手加減しません
(M48～)	無益な争いはしたくないのだが……
アルヴィン	雑魚はひっこんでろって
エリーゼ	これなら勝てます！
ティポ	弱そーなヤツー！
(M28～)	やっちゃえー！
ローエン	力の差がわかりませんか？
レイア	楽勝の予感！

5	パートナーが **4** の発言をすると100%の確率で発生
ジュード	気を抜いちゃダメだよ
(M45～)	手は抜かない！
ミラ	瞬殺する！
(M48～)	警告はしたぞ！
アルヴィン	イジメの趣味はないんだけどな
エリーゼ	大丈夫……ですよね
ティポ	イケイケだー！
(M28～)	どけどけー！
ローエン	油断大敵ですよ
レイア	恨まないでね

6	エンカウントリンクして戦闘を開始すると5%の確率で発生
ジュード	ちょ、多すぎじゃない！？
(M45～)	この数はやっかいだね
ミラ	ずいぶん群れたな
(M44～M47)	多いですね……
	退きません！
(M48～)	数で圧倒する気か
アルヴィン	多けりゃいいってもんじゃないだろ！？
エリーゼ	こんなにいっぱい……
ティポ	いっぱい来すぎー！
(M28～)	大勢すぎるー！
ローエン	人海戦術できましたか
レイア	敵、多すぎだよ！

7	パートナーが **6** の発言をすると100%の確率で発生
ジュード	戦いは数じゃないよ！
(M45～)	落ち着いて対処しよう！
ミラ	まずは数を減らすぞ！
(M48～)	量より質だ！
アルヴィン	弱いヤツほど群れるもんだ
エリーゼ	こっちだって、みんながいます！
ティポ	ビビるもんかー！
(M28～)	けちらせー！
ローエン	各個撃破しますよ！
レイア	的(まと)が多くて助かるよ！

8	アドバンテージエンカウントかアドバンテージエンカウント＋で戦闘を開始すると5%の確率で発生
ジュード	このまま押し切るよ！
ミラ	先制で決めるぞ！
(M44～M47)	うかつですね！
(M48～)	隙だらけだな！
アルヴィン	このまま潰しちまえ！
エリーゼ	スキをつきます！
ティポ	アタックチャンスー！
(M28～)	攻撃のチャンスだー！
ローエン	奇襲の実習です！
レイア	まとめてやっちゃえ！

9	パートナーが **8** の発言をすると100%の確率で発生
ジュード	わかった！
(M45～)	決めるよ！
ミラ	了解だ！
(M48～)	よし、行くぞ！
アルヴィン	あいよ！
エリーゼ	スキありです！
ティポ	とつげきー！
(M28～)	アターック！
ローエン	かしこまり！
レイア	いっけえー！

10	バックアタックエンカウントで戦闘を開始すると10%の確率で発生
ジュード	しまった！
ミラ	くっ、背後をとられた！

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

(M44～M47)　うしろから!?
(M48～)　奇襲か!
アルヴィン　やべっ、やられた!
エリーゼ　後ろから敵です!
ティポ　スキをつかれたー!
(M28～)　大ピ～ンチ!
ローエン　不覚!　伏兵とは!
レイア　う、後ろからー!?

11　パートナーが10の発言をすると100%の確率で発生

ジュード　どうする……!?
(M45～)　みんな、落ち着いて
ミラ　これしきであわてるな
(M48～)　パニックになるなよ
アルヴィン　体勢を整えろ!
エリーゼ　ど、どうしよう……
ティポ　いやー、助けてー!
(M28～)　みんな、守ってー!
ローエン　冷静に対処を!
レイア　落ち着け、わたし!

12　HP25%以下の状態で戦闘を開始すると10%の確率で発生

ジュード　こ、こんな時に……
ミラ　まずい状況だな
(M44～M47)　このまま戦うのはまずい……
(M48～)　しまった、体力が……
アルヴィン　俺、やばいんだけど
エリーゼ　わたし、体力が……
ティポ　エリーがやられちゃうー!
(M28～)　うわー、助けてー!
ローエン　体力を回復せねば……
レイア　やば!　体力が……

13　パートナーが12の発言をすると100%の確率で発生

ジュード　とにかく回復を!
(M45～)　みんな、あわてないで!
ミラ　泣き言を言うな
(M48～)　安心しろ、私がフォローする!
アルヴィン　嫌な時に来やがって
エリーゼ　ど、どうしよう……
ティポ　こんな時にずるいー!
(M28～)　回復急げー!
ローエン　最優先で回復を!
レイア　タイミング最悪!

14　この戦闘の勝利でレベルアップする状態で戦闘を開始すると10%の確率で発生

ジュード　強くなれそうな気がする……
(M45～)　僕は、もっと強くなる!
ミラ　力が満ちてきた
(M44～M47)　この感じは……?
(M48～)　私は、まだ強くなれる
アルヴィン　そろそろレベルアップかぁ?
エリーゼ　力、たまってきました
ティポ　そろそろ成長するかもー!
(M28～)　もうすぐ成長しそー!
ローエン　経験は力に変わります!
レイア　なんか盛り上がってきた!

15　20回以上連続で戦闘に参加していない状態で戦闘を開始すると5%の確率で発生

ジュード　一応、僕も戦えるんだけど……
ミラ　こら、私をのけ者にする気か?
アルヴィン　せっかくの腕がなまっちまうぜ
エリーゼ　わたしを忘れないでください……
ティポ　ぼくにも戦わせてよー
ローエン　ジジイはお呼びではありませんか……?
レイア　わたしも戦いたいのにー!

16　得意なタイプの敵と戦闘を開始すると10%の確率で発生

ジュード　ここは僕がやるよ!
ミラ　私に任せろ!
アルヴィン　ここは俺が頼りになるぜ
エリーゼ　わたしが……いきます
ティポ　お呼びだねー!
ローエン　私の出番ですね
レイア　ここはお任せ!

17　仲間からのリンクに応じると30%の確率で発生

ジュード　一緒に行こう!
　倒れたらフォローするから!
(スタドラ衣装時)　さぁ青春を謳歌しよう!
　よーしあげていこうか!
ミラ　よし、行くぞ!
　敵を拘束して援護する
(M48～)　行こう、共に!
(スタドラ衣装時)　綺羅星!
アルヴィン　エスコートよろしく
　ガードされたら壊すから
(スタドラ衣装時)　綺羅星!
エリーゼ　行きましょう
　回復を援護します!
(スタドラ衣装時)　綺羅星!
ティポ　一緒に、ゴー!
　TP吸収するよー
ローエン　お供いたします
　術の防御はお任せ下さい
(スタドラ衣装時)　綺羅星!
レイア　コンビ結成!
　アイテム盗(と)っちゃうよ!
(スタドラ衣装時)　青春を謳歌しよう!
アグリア　リンクキメるぞ!
ジャオ　リンクをつなぐぞ!
ウィンガル　ルウムク!/link!/リンクだ!
プレザ　さぁ、つながりましょう
ガイアス　リンクだ、ミュゼ!
　いくぞ、ミュゼ!
ミュゼ　つながりましょう
ジランド　リンクだ、セルシウス!
セルシウス　マスター、リンクを
黄金魔剣士　いざ、共鳴の時!

18　リンク中にアピールを行なうと25%の確率で発生

ジュード　さぁ、準備はいいね?
ミラ　私に続け!
アルヴィン　さて、仕事するか
エリーゼ　術で決めます!
ティポ　パワー戦だー!
ローエン　デュエットのお時間です!
レイア　二人でたたんじゃお!

19　パートナーのジュードが18の発言をすると100%の確率で発生

(ジュード「さぁ、準備はいいね?」に対して)
ミラ　ああ、もちろんだ
アルヴィン　いつでもどーぞ
エリーゼ　はい!
ティポ　オッケー!
ローエン　万端、整っています
レイア　いつでも行けるよ!

20　パートナーのミラが18の発言をすると100%の確率で発生

(ミラ「私に続け!」に対して)
ジュード　うん!
アルヴィン　強敵は任せた
エリーゼ　ミラ、かっこいいです!
ティポ　とつげきー!
ローエン　続きます!
レイア　いっけー!

21　パートナーのアルヴィンが18の発言をすると100%の確率で発生

(アルヴィン「さて、仕事するか」に対して)
ジュード　手伝うよ、アルヴィン
ミラ　料金分は頼むぞ
エリーゼ　しっかり働いてくださいね
ティポ　行け、傭兵ー!
ローエン　魅せますよ
レイア　真面目にお願いね

22　パートナーのエリーゼが18の発言をすると100%の確率で発生

(エリーゼ「術で決めます!」に対して)
ジュード　わかった、援護するよ
ミラ　フォローするぞ、エリーゼ!
アルヴィン　とどめは頼むぜ
ローエン　術戦、承知!
レイア　援護はお任せ!

23　パートナーがエリーゼでティポが18の発言をすると100%の確率で発生

(ティポ「パワー戦だー!」に対して)
ジュード　頼りにしてるよ、ティポ
ミラ　一気に押しきれ!
アルヴィン　パワーなら負けねーぞ!
ローエン　剛よく柔を断つです
レイア　わたしも全開だよ!

24　パートナーのローエンが18の発言をすると100%の確率で発生

(ローエン「デュエットのお時間です!」に対して)
ジュード　リズムを合わせよう!
ミラ　ふっ、洒落たことを
アルヴィン　はずすなよ?
エリーゼ　歌います!
ティポ　ノリノリだー!
レイア　歌は苦手なんだけど……

25　パートナーのレイアが18の発言をすると100%の確率で発生

(レイア「二人でたたんじゃお!」に対して)
ジュード　怖いこと言うね……
ミラ　きっちりたたむぞ!
アルヴィン　たたみかえされるなよ
エリーゼ　はい、一緒に!
ティポ　折目つけてねー
ローエン　きれいにたたみましょう

26　サポートスキルを発動させると、2パターンのうちいずれかが100%の確率で発生

ジュード　しっかり!
　戦いはこれからだよ!
ミラ　さぁ、今のうちだ!
　このまま決めろ!
アルヴィン　敵はひるんだぞ
　とどめは任せた!
エリーゼ　吸っちゃえ!
　おすそ分けです
ティポ　吸いこむー!
　吸ったのあげるー
ローエン　守備は鉄壁!
　させません!
レイア　もーらいっ!
　いいものとれたよ♪

27　TP不足で術・技が出せなくなると50%の確率で発生

ジュード　調子に乗っちゃった……
ミラ　しまった……
(M44～M47)　いけない……
アルヴィン　やべ、回復頼むわ
エリーゼ　術が……使えません……
ティポ　うちどめだよー

ローエン	私としたことが……
レイア	失敗したぁー

28 パートナーが27の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	もっと考えて戦わないと……
ミラ	術・技の使いすぎだ
アルヴィン	力押しすぎじゃね？
エリーゼ	技ばかりじゃダメですよ
ティポ	術・技つかいすぎー
ローエン	ペース配分を考えてください
レイア	術・技に頼りすぎだよ

29 敵を撃破すると25%の確率で発生

ジュード	よし、いける!
(M45～)	次、行くよ!
ミラ	さぁ、次だ!
(M44～M47)	次です!
アルヴィン	お次はどいつだ?
エリーゼ	まだいるの……?
ティポ	大勝利～!
(M28～)	いっちょあがりー!
ローエン	さぁ、次楽章!
レイア	いけいけだよ!

30 パートナーのジュードが29の発言をすると100%の確率で発生

ミラ	いいぞ、ジュード!
アルヴィン	やるじゃないか
エリーゼ	すごいです、ジュード!
ティポ	憧れちゃうー
ローエン	お見事です!
レイア	わたしも負けないよ!

31 パートナーのミラが29の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	やったね、ミラ
アルヴィン	容赦ないなぁ
エリーゼ	ミラ、かっこいい!
ティポ	しびれるー
ローエン	素晴らしい!
レイア	やるなぁ!

32 パートナーのアルヴィンが29の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	さすが、アルヴィン
ミラ	上出来だ
エリーゼ	す、すごい……
ティポ	チョー強いー!
ローエン	いい仕事です
レイア	押せ押せだね!

33 パートナーのエリーゼが29の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	すごいよエリーゼ
ミラ	よくやった、エリーゼ!
アルヴィン	大人顔負けだ
ローエン	ハナマルをあげましょう
レイア	その調子!

34 パートナーのローエンが29の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	流石だね
ミラ	さすがだ、ローエン!
アルヴィン	弾けるねぇ
エリーゼ	無理しないでくださいね
ティポ	ハッスル～
レイア	おじいちゃん強い!

35 パートナーのレイアが29の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	やるね
ミラ	やったな、レイア!
アルヴィン	お見事
エリーゼ	やりましたね!
ティポ	お疲(れ)レイアー
ローエン	ノリノリですね

36 戦闘中にメンバー交代で戦闘に参加すると100%の確率で発生

ジュード	僕が相手になるよ
(スタドラ衣装時)	すごいことやりに来た!
ミラ	さぁ、かかってこい!
(M48～)	さぁ、行くぞ!
アルヴィン	ちゃっちゃと終わらせようぜ
エリーゼ	いこう、ティポ!
ティポ	かかってこーい!
ローエン	戦場に参上です!
レイア	いざ、ジンジョーに勝負!

37 攻撃を受けてHPが25%以下になると50%の確率で発生

ジュード	無茶しすぎた……
ミラ	危機的状況だな
アルヴィン	おっと大ピンチ
エリーゼ	私、もう……
ティポ	助けてー!
ローエン	これは厳しい……
レイア	やっちゃったかな……

38 パートナーが37の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	大丈夫、僕も一緒だよ!
ミラ	あきらめるのは早いぞ!
アルヴィン	まさか、もうギブアップじゃないよな?
エリーゼ	しっかり!
ティポ	ファイト、おー!
ローエン	ここから逆転しましょう
レイア	まだ負けてないよ!

39 パートナーの状態異常を伝播させられると100%の確率で発生

ジュード	あれ、体が……
ミラ	リンクの副作用か……
アルヴィン	余計なもんうつすなよ……
エリーゼ	体が変です……
ティポ	異常がうつったー……
ローエン	不調までうつりました……
レイア	変なもの伝えないでよ……

40 パートナーが39の発言をすると100%の確率で発生

ジュード	あっ、ごめん!
ミラ	私としたことが……
アルヴィン	悪い、やっちまった
エリーゼ	す、すみません……
ティポ	悪気はないんだよー
ローエン	こんな初歩的ミスを……
レイア	わわ、ごめんね!

41 パートナーの後方カバーを行なうと25%の確率で発生

ジュード	フォローするよ
ミラ	援護に回る
(M48～)	後ろは任せろ
アルヴィン	これ貸しだぜ?
エリーゼ	援護します!
ティポ	まかせてー!
ローエン	支援はお任せを
レイア	お役にたつよ!
アグリア	ケツ守ってやるよ
ジャオ	援護は任せろ
ウィンガル	ワイヌンディ!／I'll cover you!／フォローする!
プレザ	バックはまかせて
ガイアス	援護する
	背後は俺が守る
ミュゼ	後ろは任せて
ジランド	お前は前を殺れ!
セルシウス	後方支援します!
黄金魔剣士	我に隙なし

42 パートナーの詠唱フォローを行なうと50%の確率で発生

ジュード	援護は任せて
ミラ	フォローはまかせろ
(M48～)	了解した
アルヴィン	援護はまかせな
エリーゼ	わたしが守ります!
ローエン	援護いたします
レイア	邪魔はさせない!

43 パートナーをかばうと100%の確率で発生

ジュード	させない!
(スタドラ衣装時)	か弱きものを守る!
ミラ	危ない!
(M48～)	やらせるものか!
アルヴィン	油断大敵だよ
エリーゼ	危ない!
ローエン	間一髪!
レイア	おおっと!
アグリア	ひゃはーっ!
ジャオ	危ない!
ウィンガル	スルイプブヤ／Don't get sloppy!／しっかりしろ
プレザ	危ない!
ガイアス	大丈夫か?
	やらせはせん
ミュゼ	危ない!
ジランド	ぼやぼやすんな!
セルシウス	大丈夫ですか
黄金魔剣士	させん!

44 気絶したパートナーを起こすと100%の確率で発生

ジュード	大丈夫?
ミラ	しっかりしろ!
(M48～)	大丈夫か?
アルヴィン	寝てる場合かよ
エリーゼ	しっかり!
ローエン	お気を確かに!
レイア	しっかり!
アグリア	起きな!
ジャオ	起きんさい!
ウィンガル	グンティ オブ!／Get up!／起きろ
プレザ	たたせてあげる
ガイアス	起きろ
	勝負はこれからだぞ
ミュゼ	しっかりして
ジランド	ねてんじゃねぇ!
セルシウス	お気を確かに
黄金魔剣士	負けはせぬ!

ファイティングチャット(掛け合い)

M02 ジュード編の戦闘操作チュートリアルバトル

ジュード	くっ、やるしかないのか!?
	この人、本気だ!
	こ、このままじゃ……!
	やらなきゃ、やられちゃう!
	まだやるの!?
	手加減できないからね!
	とりあえずこの場を乗り切ろう!

M02 ミラ編の戦闘操作チュートリアルバトル

ミラ	静かにしていればいいものを
	悪いが行かせてもらう
	警告はしたぞ
	そんな攻撃が効くとでも?
	ふん、ものの数ではないな
	行くぞ、お前たち
	次だ

M02 ジュード編の「集中回避」チュートリアルバトル

ジュード	落ち着いて。相手の動きを良く見るんだ
	後ろがガラ空きだよ!

M02 ミラ編の「魔技」チュートリアルバトル

ミラ	ふむ。あれでいくか
	このまま押し切る!

M05 共鳴術技のチュートリアルバトル(ジュード編)

アルヴィン	んじゃ、リンクやってみな!
ジュード	これがリンク……!
アルヴィン	さぁ、挟み撃ちだ!
ミラ	感じるぞ、ジュードの動き!
アルヴィン	後ろ危ねえぞ!
ミラ	援護に回る!
	ジュード、今のうちに決めろ!
アルヴィン	そろそろリンクアーツ行けんじゃねぇの?
ジュード	ミラ、このまま決めよう!
ミラ	ああ! さぁ行こう!

M05 共鳴術技のチュートリアルバトル(ミラ編)

アルヴィン	んじゃ、リンクやってみな!
ミラ	これがリンクか!
アルヴィン	さぁ、挟み撃ちだ!
ジュード	この感じ……ミラのイメージが伝わってくる
アルヴィン	後ろ危ねえぞ!
ジュード	フォローするよ!
	ミラ、大丈夫?
アルヴィン	そろそろリンクアーツ行けんじゃねぇの?
ミラ	ジュード、一気に行くぞ!
ジュード	うん!

M05 オーバーリミッツのチュートリアルバトル

ジュード	決めるよ! ※
ミラ	全開で行く! ※
アルヴィン	手加減はなしだ! ※

※操作キャラクターがしゃべる

M15 メンバー交代のチュートリアルバトル

ローエン	状況に応じた戦闘メンバーの交代は戦術の基本
	チームワークの見せどころですよ
ジュード	僕の出番だね、行くよ! ※
ミラ	なるほど、ここからは私の番だな ※
アルヴィン	俺の出番?見学が楽なのになぁ ※
エリーゼ	はい! 素早く交代です! ※
ローエン	さて、行きましょうか ※

※リザーブから戦闘に参加したキャラクターがしゃべる

M02 赤い服の少女戦(ジュード編)

ジュード	待って! 僕は、何がなんだか……
アグリア	アハ～、状況がわからないなら教えてやるよ。
	あんたは、ここであたしに殺されるんだよ。
ジュード	そ、そんな!?

M02 赤い服の少女戦(ジュード編後半戦、ミラ編)

ジュード	君は……?
アグリア	なんなんだ、お前っ!
ミラ	説明する時間が惜しい。
	黙って消えてくれれば危害は加えないが?
アグリア	ふざけんなぁっ!

M14 エリーゼ初参加戦

ジュード	今の回復術……
ミラ	エリーゼが使ったのか!?
アルヴィン	お嬢ちゃんは下がってろ!
エリーゼ	私だって……役に立てます!

M14 ジャオ(1)戦

ジャオ	エリーゼ、わしと一緒に来い。
ティポ	やだー!
エリーゼ	嫌です!
ジャオ	聞き分けのない子だ……
ミラ	お前こそ聞き分けろ!

M16 名も無き変異体戦

ローエン	こやつ、強力な精霊術をまとっていますよ!
ミラ	こいつを生むのが奴らの目的か!?
ジュード	でも、なんだろう? この感じどこかで……
アルヴィン	分析は倒してからにしてくれ!

M19 イバル(1)戦

イバル	何か言うことがあるか、偽者?
ジュード	僕は……
イバル	お前の言い訳など聞く気はないがな。
ジュード	僕はっ……
イバル	ミラ様を傷つけた罪、お前の体であがなえ!

M22 ハンマーズアーム戦

レイア	こいつ、額に精霊の化石をもってる!
ジュード	この魔物、精霊の化石を取り込んで自分のエネルギーにしてるのかも!?
レイア	解説してる場合じゃないでしょ!

M26 ブルータル戦

レイア	こいつがラコルムの主!?
ティポ	なんかメチャ怒ってるー!
ローエン	こんなはずは……
ミラ	どんなはずでも、もうやるしかあるまい!

M27 黒匣戦士戦

ローエン	少々強敵のようですね
ミラ	関係ない。一気に終わらせるだけだ!
ジュード	でも、こいつらの武器は黒匣(ジン)だよ!?
ミラ	だからこそだ!

M30 ウィンガル(1)&プレザ(1)戦

ウィンガル	ワオティ ヤイオ ウム ブウンワンス!／Cut you in pieces!／バラバラにしてやる!
プレザ	こうなったウィンガルは怖いわよ
ミラ	ふん、何を言っているかわからんな
プレザ	気にしないでいいわ。
	すぐに身をもって知ることになるから!

M31 プテラブロンク戦

ジュード	くっ、よくもみんなを!
ティポ	地面の上なら負けないぞー!
ローエン	気をつけてください!
	こやつはリーゼ・マクシアの空を制する魔物です!

M34 アグリア(1)戦

アグリア	アハ～、マジで臭えな!
レイア	あ、あなたは……
ミラ	邪魔をするなら排除するまでだ
アグリア	ふん、こっちこそ悪臭の元を消してやるよ!

M35 オルダ宮 プロテクスパイダー戦

ジュード	こいつ……魔物なの!?
ミラ	魔法陣が変化したようにみえたが?
ローエン	警備用につくられた特殊な術のようです!
	こんなものを実用化しているとは……
レイア	やっぱり、簡単には通してくれないね
ミラ	ここは敵の本拠地……当然だな!

M35 ナハティガル戦

ナハティガル	イルベルト、せめて儂の手で引導をわたしてやろう
ローエン	できますか、あなたの歪んだ槍で?
ナハティガル	この槍で、国を統べてきた! 今までもこれからもだ!
ローエン	……もはや是非も無し
ナハティガル	応とも! 戦場に言葉は無用! 剣で語れ!
ローエン	承知。ローエン・J・イルベルト、参る!
ナハティガル	おおおおっ!

M36 ファイザバード沼野の10連戦(2戦目)

ジュード	くっ、結局、ラ・シュガル兵と戦うのか!
ローエン	私たちを殺そうとしてまでとは。
	ジランドは感情的な軍師のようですね
アルヴィン	勝つために手段を選ばない。
	必死な奴はいつもそんなもんだろ
ミラ	戦争に勝つことのみが目的ではないのかもしれないな
レイア	なんかイヤな感じするよ!
ジュード	うん。槍の元へ急ごう!

M36 ファイザバード沼野の10連戦(3戦目)

ミラ	一気に蹴散らすぞ!
エリーゼ	ミラ、張り切ってますね!
アルヴィン	テメーが死んだら、人間も精霊の命も脅かされる……
	どうしてその矛盾を無視していられるのかね
ジュード	何? アルヴィン?
アルヴィン	いーや。よそ見してる暇はないぜ!

M36 ファイザバード沼野の10連戦(4戦目)

ジュード	まだ来るの……。でも、僕が!
アルヴィン	おい、無理しすぎじゃねえか!? 下がってろって
ジュード	できないよ……
ミラ	アルヴィンの言う通りだ。槍まではまだある
ジュード	僕は大丈夫だよ。それよりもミラは前だけ見ていて! お願い!
ミラ	ジュード……ありがとう。私は心強い友を得た
ジュード	他は僕がフォローするからね、ミラ!
アルヴィン	お前……

M36 ファイザバード沼野の10連戦(5戦目)

アルヴィン	ちっ、ウジャウジャわいてきやがって!
	あと少しだってのに……
レイア	アルヴィン君、大丈夫っ!?
アルヴィン	おじょーさんに心配されるほど、やわじゃないよ
エリーゼ	本当に……平気ですか?
アルヴィン	ウソつきだから心配してくれんの?
エリーゼ	ち、違いますっ
アルヴィン	もうすぐそれもなしだ
ティポ	どうせウソだねー
アルヴィン	こればっかはマジかもよ
エリーゼ	…………
レイア	二人とも、話しこんでるとやられちゃうよ!

M36 ファイザバード沼野の10連戦(6戦目)

ジュード	はぁ、はぁ……あとちょっとだ……
ローエン	大丈夫ですか、ジュードさん
ジュード	これが戦争なんだね
ローエン	はい。戦争は若者の命を奪い、先を生きた者たちをおき去りにする。
	若者に残すべき未来に彼らはいません……
ジュード	……行こう、ローエン。
	そんな戦いは、早く終わらせなきゃ!
ローエン	参りましょう! 槍の運ばれた丘はもうすぐ。
	後一踏ん張りです!

M36 ファイザバード沼野の10連戦(7戦目)

アルヴィン	ったく、次から次へと…… いい加減にしろっての!
ローエン	……と言っても、ここは戦場のど真ん中
ジュード	無理な注文だよね……

M36 ファイザバード沼野の10連戦(8戦目)

エリーゼ	はぁ、はぁ……
ティポ	き、きびしーよぉー……
アルヴィン	フォローするぜ、お姫様
エリーゼ	そ、そんなこと頼んでません!
アルヴィン	その元気があるなら、大丈夫だな
エリーゼ	…………
ティポ	でも、ありがとー

M36 ファイザバード沼野の10連戦(9戦目)

レイア	もう、しつこい!
ローエン	レイアさん、単独で突っ込むと包囲されますよ!
ジュード	ミラ、このままじゃ、まずいよ
ミラ	かといって、退くわけにはいかない。なんとか押しきるんだ!

M36 ファイザバード沼野の10連戦(10戦目)

ミラ	くうう…!
ジュード	ミラ、しっかり!
ミラ	ジュードこそ……な
ジュード	僕なら、まだ平気だよ
ミラ	そうか。ならば、私も、まだまだ大丈夫だ!

M36 ウィンガル(2)&プレザ(2)&ジャオ(2)戦

ウィンガル	バウブン ヤイオ イオティ!/Wipe you out!/皆殺しだ!
ジャオ	娘っ子は下がるがいい!
エリーゼ	下がりません!
プレザ	死んでも知らないわよ?
アルヴィン	ひどいこと言うなよ
プレザ	……あなたに言われたくないわ!
ミラ	どいてもらうぞ。槍への道は、この手で切り拓く!

M36 ガイアス(1)戦

ミラ	精霊の主の名にかけて、貴様を倒す!
ガイアス	おごるなよ、マクスウェル
ローエン	あなたこそ、お一人で相手をする気ですか?
アルヴィン	舐めすぎだぜ、ア・ジュール王
ガイアス	それがおごりだというのだ。みせてやろう、人間の真の力を!
ジュード	人の……真の力?

M37 アクアドラゴン戦

ジュード	しまった! みんな体勢を整えて!
アルヴィン	ティポ、わざと食べられて時間稼げ
ティポ	いやー! 怖いこと言うなー!

M37 ファイアティグル戦

ミラ	くっ、不覚をとった……
ローエン	落ち着いください! レイアさん、フォローを!
レイア	了解! わたしだって燃えるよ!

M43 ジランド&セルシウス戦

ジランド	カタをつけてやるぜ、ガキども!
アルヴィン	こっちもそのつもりだぜ、ジランド!
セルシウス	マスターはやらせません
ミラ	どけ、セルシウス!
ジュード	気をつけてミラ!
ローエン	セルシウスさんは、ただ者ではありませんよ
ジランド	俺が完成させた究極の力だ。この威力を味わって死ぬがいい!

M44 アルヴィン戦

ジュード	なんで!? なんでなんだ、アルヴィン!
アルヴィン	何を今更! 俺はこういう奴だろうが!
ジュード	わからないよ!
アルヴィン	わかれよ! お前が目障りだったんだよ! ずっと! 頼むから消えてくれよ、優等生! いつもみたいに受け入れろ!
ジュード	消えられるわけないだろ……こんなことで!

M48 ミュゼ(1)戦

ミュゼ	見苦しく逃げ出したゴミを、掃除しなきゃ
ジュード	簡単にはやられないよ!
ミュゼ	ずいぶん強気ね? 頼りにしていたエサはもういないのに
ジュード	そうさ。こうなった事情を知りたいんだ。腕ずくで教えてもらうよ、ミュゼ!
ミュゼ	うふふ、できるものならやってみなさい!

M48 イバル(2)戦

イバル	決着をつけてやるぞ、ジュード!
ジュード	僕は偽者でいいよ! だから、そこをどいて!
イバル	本物だの偽者だの、もう関係ない! 俺は、お前に勝てればそれでいいのだ!
ジュード	本気で言ってるの、イバル!?
イバル	ああ、これ以上ないほどにな!

M48 アグリア(2)&プレザ(3)戦

プレザ	アル、私の手で殺してあげるわ
アルヴィン	悪いけど、俺は死ねないんだ
アグリア	お前らに選択の余地はないんだよ!
レイア	勝手に決めつけないで!
アグリア	相変わらず臭ぇセリフを吐きやがる
プレザ	無駄口はここまでよ! ここから先へは行かせない!
アグリア	わかってる! ババアこそ遅れるなよ!

M52 マクスウェル戦(再戦1)

マクスウェル	大局を見通せぬ愚か者どもめ!
ジュード	愚かなのは、あなたの方だ!
マクスウェル	精霊の主たる私が愚かだと!?
ジュード	そうだよ。ミラの……人の心がわからない愚か者だ!

M52 マクスウェル戦(再戦2)

マクスウェル	我が奥義をつくして滅してくれる!
ジュード	消えないよ…… 僕は、最後まで自分の心にしたがって、戦う
マクスウェル	集え、四大精霊!
ジュード	……ミラのように!

M52/M48 マクスウェル戦(ジュード編は再戦3)

ミラ	恐れるものは何もない。例え敵がマクスウェルであろうとも!
マクスウェル	こ、こんなことが……
ジュード	僕も、信じられない…… けど、それをやっちゃうのがミラなんだ!

M54/M50 ヴォルト戦

ミラ	なんという電力の放出だ!
ティポ	ビリビリのバチバチー!
アルヴィン	だからって、ビビッてられないんだよ!

M58/M54 ウィンガル(3)戦

ウィンガル	ヒディ ガイアス!/For Gias!/全てはガイアスのため!
ミラ	言葉はわからないが、お前の意志は承知した
ジュード	けど、僕たちも譲れない!
ローエン	あなたを倒して、まかり通ります!
ウィンガル	ミ イムン プエススンス!/No one passes!/ここは通さん!

M58 ガイアス(2)戦

ガイアス	悪いが、一気に決めさせてもらうぞ!
ミラ	別に謝る必要ははない
ジュード	僕たちは、やられたりしないからね!
ガイアス	ふっ、そのセリフが真実かどうか、確かめてみよう!

M54 ミュゼ(3)戦

ミラ	ミュゼ、どいてくれと頼んでも……
ミュゼ	もちろん無駄よ。あなたの頼みなんて絶対聞いてあげない
ミラ	ならば仕方ないな
ジュード	僕も戦うよ、ミラ!
ミュゼ	本当に、なぜあなたばかり……いつも、いつも!

M58/M54 ガイアス(3)&ミュゼ(4)戦

ガイアス	ここに至った以上、全ての力を使って叩き潰すまでだ! ミュゼ!
ミュゼ	はい。私の力も存分に使って、ガイアス
ジュード	この二人を相手にするなんて……
ミラ	ああ、一人ならひるむところだ。だが!
ジュード	僕たちは、一人じゃない!
ミュゼ	ふん、もう羨ましくないわ! 私にはガイアスがいる!
ガイアス	我らを相手に、その気力がどこまで持つかな?
ジュード	あなたたちを倒すまでだよ! 行くよ、ミラ!
ミラ	ああ、行こう、ジュード!

M58/M54 ガイアス(3)&ミュゼ(4)戦(アルヴィン参戦)

アルヴィン	ちょっと待たせ過ぎたか?
ミラ	そのとおりだ、アルヴィン!
アルヴィン	少しは素直によろこべよ
ミュゼ	どうして!ガイアスが正しいのになぜ抗うの!
アルヴィン	裏切るのがメンドーになっちまったからかな
ミュゼ	ふざけないで
アルヴィン	ふざけてないよ。ただ、譲れねえのさ。この場所に食らいつくって決めたんでな

M58/M54 ガイアス(3)&ミュゼ(4)戦(レイア参戦)

レイア	ちょっと遅刻、ごめん!
ジュード	レイア、無事だったんだね
レイア	もう、いっつもそうやって!
ジュード	わかってる。フォローする余裕はないからね
レイア	うん!
ガイアス	源霊匣(オリジン)の不完全さを承知でなぜ、そうまでして俺に刃向かう!
レイア	難しい理屈なんてないよ! ただ、ここにいることが大事なの。わたしは、わたしらしく生きるって決めたから!

M58/M54 ガイアス(3)&ミュゼ(4)戦(ローエン参戦)

ローエン	お待たせしました!
ジュード	ローエン、待ちくたびれたよ!
ローエン	若者に頼られるなんて、癖になりそうですね
ガイアス	残念だ。お前だけは正しい道を選ぶと思っていたが
ローエン	買いかぶりすぎですよ。私もここにいるみなさんとなんら変わりません
ガイアス	老いとはむなしいな。強き者を再び地へ堕とすか
ローエン	構いませんよ。私は、ただ未来を見たくなった。若者に負けたくないのですよ!

M58/M54 ガイアス(3)&ミュゼ(4)戦(エリーゼ参戦)

エリーゼ	やっと着いた!
ティポ	みんな、死んでないー?
ミラ	待っていたぞエリーゼ、ティポ!
エリーゼ	援護はまかせてください!
ティポ	エリーゼ、やっちゃおー!
ミュゼ	あなたもわかるはずよ。与えられた目的のために生かされたあなたなら
ティポ	ミュゼの気持ち、すごくわかっちゃうー
エリーゼ	でも、自分で目的を見つけたんです。この気持ち、大事にしたいんです
ミュゼ	生意気言わないでよ!

S075 『失われた理外の環』 封じられし者の眷属戦

レイア	な、なんなのこいつ？
ジュード	魔物じゃない!？
ミラ	精霊とも違うようだな
エリーゼ	怖いです……
ローエン	魂が震えるほどのこの邪悪な気配……
ミラ	確かなのは、解き放ってはいけない存在ということだ!

S095 『ガンダラ要塞攻略戦』 ガンダラ要塞防衛ゴーレム戦

レイア	こ、これが噂のゴーレム君!？
ローエン	ラ・シュガル最強の防衛兵器です。 普通なら、勝ち目のない相手ですが……
ジュード	今なら、倒せる可能性がある!
ティポ	可能性だけはねー
エリーゼ	けど、一度逃げちゃったから……
ジュード	うん! 借りは返さなきゃね!

S102 『黄金魔剣士』 黄金魔剣士戦

ミラ	行くぞ、ジュード!
ジュード	うん、ミラ!
アルヴィン	ったく、よくこんな化け物相手にする気になるよ
ローエン	でも、あなたも付き合うんでしょう？
アルヴィン	まーな。これも腐れ縁ってやつだ!

S102 『黄金魔剣士』 黄金魔剣士戦(分身1回目)

ミラ	分身だと!？
レイア	ずるーい! そんなのありー!？
ローエン	気をつけてください。 各々が異なる武器をもっています!
アルヴィン	堅物そうなのに、汚ねぇな!

S102 『黄金魔剣士』 黄金魔剣士戦(分身1回目)

ティポ	また分身したー!
エリーゼ	きりがないです……
アルヴィン	こいつ、人間の闘争心を食ってるんだよな？ まさか……
ローエン	人に闘争心がある限り、倒せないかも
レイア	そんな奴に勝てるの!？
ジュード	無理でも勝たなきゃ!
ミラ	そうだ。無限に分身するなら、無限に斬り倒すまで!

BOSS ヴェウィンドアイ戦

アルヴィン	おい、こんなデカイのとやり合う気か!？
ミラ	どんな相手だろうと、簡単に背中を見せるわけにはいくまい
アルヴィン	体育会系だねぇ……
ミラ	『勇ましい』と言って欲しいな

BOSS グラッディクロー戦

ティポ	なにこのおっきいのー!？
ローエン	むう、こやつは……
ミラ	知っているのか、ローエン？
ローエン	でっかい熊です!
ミラ	見たままだな……
エリーゼ	ふざけてると、やられちゃいますよ!

BOSS 魔装獣ドランソード戦

ジュード	この禍々しい気配。こいつただの魔物じゃないよ!
ミラ	当然だな。 でなければ、こんな場所に陣取ってはいまい。
アルヴィン	こんな時ミラは頼もしいな
ジュード	アルヴィン、それは違うよ
ローエン	そうです。ミラさんは、いつだって頼もしい
アルヴィン	異論はないよ

BOSS 魔装獣フォルザーム戦

ジュード	なんとかしてこいつをとめなきゃ!
アルヴィン	おい、正面からやり合う気か!？
ジュード	こんなヤツをほっておけないでしょ
アルヴィン	ったく、優等生すぎだろ
ローエン	こうなった以上、下手な様子見は命取りです。 覚悟を決めましょう。
アルヴィン	ちっ、この戦いは別料金で頼むぜ!

BOSS 魔装獣シュヴァイス戦

アルヴィン	こいつ、頭に剣をつけてるぞ
ミラ	アルヴィン、お前に似合いそうだな？
アルヴィン	ただならもらうけど……
ジュード	こいつを倒さないと無理だろうね
アルヴィン	だよな。費用対効果が釣り合うかね？
ミラ	なに、倒してみればわかる!

BOSS 魔装獣ガットレガ戦

ティポ	でっかいネコだー!
エリーゼ	ちょっと、かわいいかも……
アルヴィン	この状況で、よくそんな愛情が湧くよ
ローエン	いえ、向こうも我々に愛情を持っているようですよ
アルヴィン	『美味しそう』ってな
ジュード	ふざけてると、本当に食べられちゃうよ!

BOSS 魔装獣メランブロン戦

レイア	やばー、こいつかなり怒ってるよ
ティポ	メッチャ、ビリビリするー!
ミラ	あのヴォルトを相手にして、まだこんな力を。 なんてヤツ!
ローエン	いえ、このような姿になって、まだ戦いを欲するとは憐れ…… 引導を渡してさしあげましょう。

BOSS 魔装獣ローバード戦

エリーゼ	見て! 尻尾の先に棍をもっています!
レイア	わたしと同じ武器なんて生意気ー
ジュード	レイア、油断するとやられるよ!
レイア	なによー、わたしの棍術が魔物より下だっていうの!？
ローエン	レイアさん、その怒りのパワーは、こやつに向けてください
レイア	わかった! 真剣勝負だよっ!

闘技場 上級シングル イバル戦(ジュード)

イバル	お前に恨みはないが、容赦はしない!
ジュード	こんな形で、またイバルと戦うなんて……
イバル	何をゴチャゴチャ言っている？ 男は拳で語るもの。いざ、尋常に勝負!
ジュード	……うん、力一杯戦おう!
イバル	それでこそ男だ!
ジュード	全力で行くよ、イバル!

闘技場 上級シングル イバル戦(ミラ)

ミラ	本人ではないとはいえ、まさか、お前と戦うことになるとは
イバル	無駄口を叩いている暇があるのか？
ミラ	イバルの剣技には以前から興味を持っていた。 この機会に、力を確かめさせてもらおうか
イバル	随分上から目線だな。 女とはいえ、容赦はしないぞ!
ミラ	望むところだ。 そうでなくては面白くない!

闘技場 上級シングル イバル戦(アルヴィン)

アルヴィン	巫子殿が相手か
イバル	不服か？
アルヴィン	いや。腕は確かだって知ってるしな。 それに、おたくなら遠慮なくぶっとばせる
イバル	奇遇だな。俺も同じことを思っていた!

闘技場 闘技場上級シングル イバル戦(エリーゼ)

ティポ	やってやるぞ、おこりんぼめー!
エリーゼ	この人……苦手です
イバル	なっ!？ 俺は嫌われているのか……？
ティポ	ショック受けたー! 意外にナイーブー!

闘技場 上級シングル イバル戦(ローエン)

イバル	詠唱の隙など与えんぞ!
ローエン	できますかな？ 戦いの年季というものをお見せしましょう。
イバル	退屈な講義なら、すぐに打ち切るぞ
ローエン	ほほ、おっしゃいますね!

闘技場 上級シングル イバル戦(レイア)

レイア	イバルとは戦ってみたかったんだ。 私たち、ちょっと似てる気がするし
イバル	お前と俺が似てるだと？ 失礼な!
レイア	その発言、超失礼じゃない!？
イバル	失礼を失礼というのが超失礼とは、なんと失礼な!
レイア	もー、わけわかんなーい!

闘技場 上級パーティ 四象刃

ジュード	フルメンバーの四象刃(フォーヴ)と戦うのは初めてだね
ミラ	油断するな。力は、本物と同等だ!
アグリア	アハ～、全殺しにしてやるよ!
レイア	……性格も本人と変わらないみたい
プレザ	魅力は本物以上よ？
アルヴィン	やりにくいね、ど一も……
ジャオ	速攻で終わらせるぞ!
エリーゼ	簡単にはやられませんよ!
ティポ	ぼくたちだって本気だー!
ローエン	ええ、我々のチームワークをお見せしましょう!
ウィンガル	ヤイオ アエヌン ミ ワアエムワン! ／You have no chance!／お前たちに勝ち目はない!

汎用1 ミラ、アルヴィン、エリーゼが戦闘に参加していると、3%の確率で発生

ミラ	いいか、気を抜くと死ぬぞ!
ティポ	そーだ! わかってるなー!
アルヴィン	お前が、一番危なっかしいっての

汎用2 ジュード、ミラ、エリーゼ、ローエンが戦闘に参加し、レイアが控えだと3%の確率で発生

ジュード	速攻で決めるよ!
ミラ	了解だ!
ローエン	援護はお任せを!
エリーゼ	回復準備もOKです!
レイア	うん! 息、ぴったりだね!

汎用3 ジュード、ミラ、エリーゼ、レイアが戦闘に参加していると、3%の確率で発生

ミラ	恐れるな! ひるんだ瞬間、勝負は決まるぞ
エリーゼ	みんな一緒なら、怖くありません!
レイア	うん! みんなと自分の力を信じよう!
ジュード	行くよ! はあああっ!

勝利セリフデータ

戦闘勝利時に見られるキャラクターのセリフは種類が豊富。共鳴術技でとどめを刺した場合も専用の掛け合いが発生するので、いろいろな組み合わせを試そう。

戦闘勝利時のセリフに注目

ここでは勝利時のセリフを、単独、共鳴術技でとどめ、掛け合い、ボス戦の4つに分けて掲載している。掛け合いはセリフのあるキャラクターが、戦闘に参加していないと発生しない。5人以上いる場合は、交代を利用しよう。ボス戦の勝利時のセリフは固定となっており、戦闘参加メンバーに関係なく必ず発生する。なお、発生条件にある「楽勝」と「辛勝」の条件は、右にまとめている。DLC衣装装備時の専用セリフもあるので、購入済みなら聞いてみよう。

発生条件の「楽勝」と「辛勝」の条件

楽勝……以下の条件をすべて満たす。
- ①戦闘参加キャラクター全員が最大HPの10%ぶん以上のダメージを受けていない
- ②戦闘開始から20秒以内に勝利
- ③戦闘終了時に誰も状態異常になっていない

辛勝……以下の条件のいずれかを満たす。
- ①戦闘参加キャラクター全員が最大HPの70%ぶん以上のダメージを受けており、かつ戦闘開始から40秒以上経過して勝利
- ②戦闘終了時に戦闘参加メンバーのうち3人以上が状態異常
- ③とどめを刺したキャラクターが、敵と相打ちで戦闘不能か石化

・勝利セリフ(単独)

キャラクター	時期	セリフ	発生条件
ジュード	M02	なんとか倒せたけど……こんなのまずいよ……	初回の戦闘に勝利
	M01～M44	うん……いける!	ジュードがとどめを刺して勝利
		戦うしか……ないんだよね?	ジュードがとどめを刺して勝利
		僕だってこれくらいは	ジュードがとどめを刺して勝利
		戦いは好きじゃないけど……	ジュードがとどめを刺して勝利
		もう終わっちゃった!?	ジュードがとどめを刺して勝利(楽勝)
		楽勝だったね!	ジュードがとどめを刺して勝利(楽勝)
	M01～	あ、危なかった……	ジュードがとどめを刺して勝利(辛勝)
		この拳は飾りじゃないよ!	ジュードが秘奥義でとどめを刺して勝利
	M01～M44	うん、いい感じだ!	ジュードがレベルアップ
		今、できることをやるんだ	ジュードがレベルアップ
	M45～/M49～	さぁ、前に進もう!	ジュードがとどめを刺して勝利
		やらなきゃ、僕のなすべきことを	ジュードがとどめを刺して勝利
		僕はもう逃げない	ジュードがとどめを刺して勝利
		今は、悩んでる時じゃない……	ジュードがとどめを刺して勝利
		気を引き締めていこう!	ジュードがとどめを刺して勝利(楽勝)
		これが僕たちの力だ!	ジュードがとどめを刺して勝利(楽勝)
		まだだよ。もっと強くならなきゃ	ジュードがレベルアップ
		よし、まだ行ける!	ジュードがレベルアップ
	リオン衣装時	たとえ何度生まれ変わっても、必ず同じ道を選ぶ	ジュードがとどめを刺して勝利
	クレス衣装時	僕たちはこの世界を守りたい	ジュードがとどめを刺して勝利
		僕は絶対にダオスを倒す(だおす)!	ジュードがとどめを刺して勝利
	スタドラ衣装時	ともに青春を謳歌しよう!	ジュードがとどめを刺して勝利
		本当に出る杭は打たれてもなお出るのさ!	ジュードがとどめを刺して勝利
		綺羅星!	ジュードがとどめを刺して勝利(楽勝)
		颯爽登場! 銀河美少年!	ジュードが秘奥義でとどめを刺して勝利
		これは確かに盛り上がる!	ジュードがレベルアップ
ミラ	M02	静かにしていれば危害を加えなかったものを……	初回の戦闘に勝利
	M01～M43	これがマクスウェルの力だ	ミラがとどめを刺して勝利
		よし、先に進むぞ!	ミラがとどめを刺して勝利
		詫びはしないぞ……	ミラがとどめを刺して勝利
		この程度で私を止めようなど!	ミラがとどめを刺して勝利
		私の剣に迷いはない	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)

キャラクターと時期		セリフ	発生条件
ミラ	M01〜M43	ふっ、他愛もない	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)
	M02〜	紙一重だったな……	ミラがとどめを刺して勝利(辛勝)
		知れ、世界を守る意志の力!	ミラが秘奥義でとどめを刺して勝利
	M01〜M43	壁を越えたな	ミラがレベルアップ
		これが成長か	ミラがレベルアップ
	M03〜M04	やはり四大は召喚できないか……	ミラがとどめを刺して勝利
		……なんとかするしかないな	ミラがとどめを刺して勝利
		なんの問題もない!	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)
		くっ、ここまで力が落ちるとは……	ミラがとどめを刺して勝利(辛勝)
	M44〜M47	負けはしません	ミラがとどめを刺して勝利
		邪魔をしないでください	ミラがとどめを刺して勝利
		むなしい戦いでしたね……	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)
		危ないところでした……	ミラがとどめを刺して勝利(辛勝)
		成長したようね……	ミラがレベルアップ
	M52〜/M48〜	これが私たちの力だ	ミラがとどめを刺して勝利
		私たちに迷いはない!	ミラがとどめを刺して勝利
		進まねばならないわけがある!	ミラがとどめを刺して勝利
		我が意志は、鋼の刃	ミラがとどめを刺して勝利
		相手が悪かったな	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)
		立ち止まるわけにはいかない!	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)
		私は限界を超える!	ミラがレベルアップ
		もっと力を!	ミラがレベルアップ
	ダオス衣装時	私の邪魔をするというのであれば、滅ぼすのみ!	ミラがとどめを刺して勝利
		悪があるとすれば、それは人の心だ	ミラがとどめを刺して勝利
	スタン衣装時	こちらは未来へと託す永劫の剣だ!	ミラがとどめを刺して勝利
		私の大切な人たちがいる、この世界を守りたい	ミラがとどめを刺して勝利
	アイマス2衣装時	それでは、ごきげんよう	ミラがとどめを刺して勝利
		わたくしは高みを目指します	ミラがとどめを刺して勝利
		わたくしの敵ではありませんね	ミラがとどめを刺して勝利
	スタドラ衣装時	あなたはガラス越しありな人?	ミラがとどめを刺して勝利
		ウブな子はきらいじゃないわ	ミラがとどめを刺して勝利(楽勝)
		もっと大胆に!	ミラが秘奥義でとどめを刺して勝利
アルヴィン	M05〜	ほい、お疲れー	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		お仕事終わりっ!	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		強くてごめんな	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		ま、こんなもんだよ	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		本気だしすぎちまった。悪ぃ	アルヴィンがとどめを刺して勝利(楽勝)
		できる男アルヴィン、ヨロシク!	アルヴィンがとどめを刺して勝利(楽勝)
		今のは、やばかった〜	アルヴィンがとどめを刺して勝利(辛勝)
		俺の奥の手、見ちゃった?	アルヴィンが秘奥義でとどめを刺して勝利
		(う)ん、いー感じじゃね?	アルヴィンがレベルアップ
		まーた強くなっちゃったよ	アルヴィンがレベルアップ
	クラトス衣装時	その劣悪種の傷み、存分に味わえ。……地獄の業火でな	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		我が剣、誰にも見切れはしない	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		我を倒す器ではなかったようだな	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		己の不運を嘆くがいい	アルヴィンがとどめを刺して勝利
	スタドラ衣装時	今夜も眠れない・・・	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		銀河美少年には破滅を!	アルヴィンがとどめを刺して勝利
		諸君、我らの勝利だ!	アルヴィンが秘奥義でとどめを刺して勝利
エリーゼ	M14〜M27	頑張ったね、ティポ	エリーゼがとどめを刺して勝利
		エリーこそー	エリーゼのセリフのあとに発生
		ふぅ、終わりました……	エリーゼがとどめを刺して勝利
		あー、疲れたー	エリーゼのセリフのあとに発生
		みんな、頑張りました!	エリーゼがとどめを刺して勝利
		ぼくたちほどじゃないけどねー!	エリーゼのセリフのあとに発生
		友情の勝利です!	エリーゼがとどめを刺して勝利
		友情、サイコー!	エリーゼのセリフのあとに発生
		あれ、勝っちゃった……?	エリーゼがとどめを刺して勝利(楽勝)
		てごたえなさすぎー!	エリーゼのセリフのあとに発生

キャラクターと時期		セリフ	発生条件
エリーゼ	M14～M27	わたし、強い……のかな？	エリーゼがとどめを刺して勝利（楽勝）
		もちろん、つよかわいいよー	エリーゼのセリフのあとに発生
		もうダメかと思いました……	エリーゼがとどめを刺して勝利（辛勝）
		こんなのいやー……	エリーゼのセリフのあとに発生
		やっちゃいました！	エリーゼが秘奥義でとどめを刺して勝利
		かっこよかったよ、エリー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		力……成長しました！	エリーゼがレベルアップ
		成長バリボー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		もっと強くなれる……かな？	エリーゼがレベルアップ
		大丈夫、ぼくがついてるよー！	エリーゼのセリフのあとに発生
	M28～	ご苦労様、ティポ	エリーゼがとどめを刺して勝利
		なんてことないよー	エリーゼのセリフのあとに発生
		ティポ、壊れてない？	エリーゼがとどめを刺して勝利
		全然大丈夫ー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		今のいい感じでしたね！	エリーゼがとどめを刺して勝利
		みんなも、なかなかやるぅー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		この調子でいきましょう！	エリーゼがとどめを刺して勝利
		ノリノリでねー	エリーゼのセリフのあとに発生
		むー、物足りないです……	エリーゼがとどめを刺して勝利（楽勝）
		もっと暴れたいのにー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		わたしって……強いですよね？	エリーゼがとどめを刺して勝利（楽勝）
		むしろサイキョー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		あ、危なかった……	エリーゼがとどめを刺して勝利（辛勝）
		思わずくじけそー……	エリーゼのセリフのあとに発生
		わたしのとっておきです！	エリーゼが秘奥義でとどめを刺して勝利
		すごいの出たー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		わたし、もっと強くなる……です！	エリーゼがレベルアップ
		エリーゼならなれるよー！	エリーゼのセリフのあとに発生
		力、もりもりです！	エリーゼがレベルアップ
		才能が目覚めちゃったかもー！	エリーゼのセリフのあとに発生
	ミント衣装時	私に母のような強い法術の力があれば	エリーゼがとどめを刺して勝利
		強い力をください！	エリーゼがとどめを刺して勝利
		ごめんなさい、負けてあげられないんです	エリーゼがとどめを刺して勝利
		あなたに精霊のご加護があらんことを	エリーゼがとどめを刺して勝利
	アイマス2衣装時	私、ドジだけど頑張ります！	エリーゼがとどめを刺して勝利
		この調子でトップアイドル目指します！	エリーゼがとどめを刺して勝利
		勝利ですよ勝利！	エリーゼがとどめを刺して勝利
	スタドラ衣装時	罰ゲームは水着で逆上がり100回ですからね！	エリーゼがとどめを刺して勝利
		とりあえずもう一回しましょうか？	エリーゼがとどめを刺して勝利（楽勝）
		私もスタードライバーです！	エリーゼが秘奥義でとどめを刺して勝利
ローエン	M15～	伊達に歳をとっていません	ローエンがとどめを刺して勝利
		みなさん、お見事でした	ローエンがとどめを刺して勝利
		想定内の結果ですね	ローエンがとどめを刺して勝利
		ジジイも意外に強いでしょ？	ローエンがとどめを刺して勝利
		最高のハーモニーでしたね！	ローエンがとどめを刺して勝利（楽勝）
		これぞ華麗なる勝利！	ローエンがとどめを刺して勝利（楽勝）
		見苦しい戦いをしてしまった……	ローエンがとどめを刺して勝利（辛勝）
		こんなフィナーレはいかが？	ローエンが秘奥義でとどめを刺して勝利
		ひとつ壁を越えたようですね	ローエンがレベルアップ
		おっと、成長期でしょうか？	ローエンがレベルアップ
	バルバトス衣装時	男に後退の2文字はねえ！	ローエンがとどめを刺して勝利
		今日の俺は紳士的だ、運がよかったな	ローエンがとどめを刺して勝利
		アイテムなぞ使ってんじゃねえ！	ローエンがとどめを刺して勝利
	スタドラ衣装時	これにて、戦闘を終わります	ローエンがとどめを刺して勝利
		旅立ちの日は近い・・・	ローエンがとどめを刺して勝利
		真の綺羅星！	ローエンが秘奥義でとどめを刺して勝利
レイア	M22～	今の燃えたねー！	レイアがとどめを刺して勝利
		この調子で、どんどん行こ（う）！	レイアがとどめを刺して勝利
		うーん、絶好調！	レイアがとどめを刺して勝利

キャラクターと時期		セリフ	発生条件
レイア	M22～	みんなでつかんだ勝利だね!	レイアがとどめを刺して勝利
		よっし、圧勝～!	レイアがとどめを刺して勝利(楽勝)
		なーんだ、物足りない	レイアがとどめを刺して勝利(楽勝)
		きっつぅ(きつい)～……	レイアがとどめを刺して勝利(辛勝)
		棍の唸りが嵐を呼ぶよ!	レイアが秘奥義でとどめを刺して勝利
		や(っ)た、レベルアップ!	レイアがレベルアップ
		まだまだ強くなるんだから!	レイアがレベルアップ
		魔物相手の戦いは、道場とは全然違うな……	M22でフェルガナ鉱山での戦闘に勝利
	ファラ衣装時	うん、イケる、イケる!	レイアがとどめを刺して勝利
	アイマス2衣装時	なんくるないさー	レイアがとどめを刺して勝利
		これなら次も楽勝だと思うぞ!	レイアがとどめを刺して勝利
		ふふん! 自分、すごいだろ!	レイアがとどめを刺して勝利
	スタドラ衣装時	青春の謳歌ってやつですな	レイアがとどめを刺して勝利
		綺羅星!	レイアがとどめを刺して勝利
		戦ったらおなか減っちゃった	レイアがとどめを刺して勝利(楽勝)
		お腹が減って力が・・・	レイアがとどめを刺して勝利(辛勝)
		狙いどころが見えたぜ	レイアが秘奥義でとどめを刺して勝利

勝利セリフ(共鳴術技でとどめ)

キャラクターの組み合わせ	キャラクター	セリフ
ジュード&ミラ(1)	ミラ	立ちふさがるものは倒す!
	ジュード	できれば戦いたくないけど……
ジュード&ミラ(2)	ミラ	立ちふさがるものは倒す!
	ジュード	やるしかないんだ!
ジュード&ミラ(3)	ジュード	ミラ、今の!
	ミラ	うむ。なかなかよかったぞ、ジュード
ジュード&ミラ(合体秘奥義)	ジュード	共鳴(リンク)する力に!
	ミラ	限界はない!
ジュード&アルヴィン	アルヴィン	いいコンビだよな、俺たち!
	ジュード	う、うん……
	アルヴィン	ありゃ、壁を感じるなぁ
ジュード&エリーゼ	ティポ	ふぁーい、やっふぁー!(わーい、やったー)
	ジュード	ふぁみふかないではー(噛みつかないでよー)
	エリーゼ	なかよしですね!
ジュード&ローエン	ローエン	お見事でした
	ジュード	ローエンこそ
	ローエン	これからも、どうぞよろしく
ジュード&レイア	ジュード	修行の成果が出せたね
	レイア	そろそろ免許皆伝かなー!
ミラ&アルヴィン	ミラ	助かったぞ、アルヴィン
	アルヴィン	いい仕事するだろ?
	ミラ	当然だ。しなければクビだ
	アルヴィン	おー怖(こわ)……
ミラ&エリーゼ	エリーゼ	やりました、ミラ!
	ティポ	うん、やったー!
	ミラ	おいおい、動けないよ……
ミラ&ローエン	ミラ	リズムに乗って!
	ローエン	勝利を奏でる!
	ミラ	うむ、いい演奏だ
ミラ&レイア(1)	ミラ	ふっ、余裕だな
	レイア	ふっ、余裕だ……
	レイア	なうっ!
ミラ&レイア(2)	ミラ	私に敵はない!
	レイア	わたしにも敵はない!
	ミラ	あうっ!?
	ミラ	……敵は身内か
ミラ&レイア(3) ※ミラ&レイア(2)を見たあと	ミラ	私たちに!
	レイア	敵はない!
	レイア	今度は決まった!
アルヴィン&エリーゼ(1)	アルヴィン	頑張ったな、お姫様
	エリーゼ	それほどでもないです……
	ティポ	おくゆかしいー
アルヴィン&エリーゼ(2)	アルヴィン	頑張ったな、お姫様
	エリーゼ	子ども扱いしないでください
アルヴィン&ローエン	アルヴィン	狙った相手は!
	ローエン	逃しません!
	アルヴィン	女の子は特にな
アルヴィン&レイア	レイア	手出して!
	アルヴィン	こうか?
	レイア	大勝利ー!
	アルヴィン	ホント、元気だねぇ
エリーゼ&ローエン	ローエン	はぁ～、一仕事終えました
	ティポ	お疲れー
	エリーゼ	モミモミします
エリーゼ&レイア(1)	レイア	さぁ、勝利の雄叫びっ!
	エリーゼ	…………
	レイア	ちょ、ひかないでよー
	ティポ	無理ー
エリーゼ&レイア(2)	レイア	バッチリ!
	エリーゼ	決まりましたね!
	ティポ	もう教えることはないよー
	レイア	なんで上から目線!?
ローエン&レイア	ローエン	さぁ、喜びのターンを!
	レイア	わあぁ～
	ローエン	だいターンに回しますよ

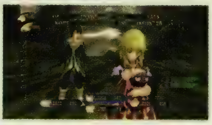
勝利セリフ(掛け合い)

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
拳を観察 (ジュードとミラでリンクし、ジュードがとどめを刺して勝利)	ミラ	思ったより大きな手だな。あの威力も納得だ
	ジュード	あの……そろそろ手を……
ミラの使命 (ジュードとミラでリンクし、ジュードがとどめを刺して勝利)	ミラ	私は使命を果たす。どんなことがあろうとも!
	ジュード	ミラの意志が伝わってくる……
ジュードのやさしさ	ジュード	ミラ、怪我はない?
	ミラ	問題ない
	ミラ	きみは人の心配ばかりだな
強くなったもんだ (戦闘回数が200回以上で、ジュードとミラでリンク)	ジュード	かなり戦い慣れたよね
	ミラ	まだまだ。もっと強くならなければ
	ジュード	うん。僕も……
アルヴィンおちゃらけ PICKUP 01 (ジュードとアルヴィンでリンクし、ジュードがとどめを刺して15秒以内に勝利)	アルヴィン	やべ、勝っちまった
	ジュード	勝っていいんだよ?
	アルヴィン	もっと楽しみたかったのに
	ジュード	いじめっ子なんだから……
強くなったジュードほめる (ジュードとアルヴィンでリンクし、ジュードがとどめを刺して勝利、かつ戦闘回数が300回以上)	アルヴィン	かなり強くなったんじゃね?
	ジュード	コツがつかめてきたかも
	アルヴィン	優秀すぎて可愛げがないこと
	ジュード	え?
	アルヴィン	いや、頼もしいって言ったの
ティポがジュードからかう PICKUP 02 (ジュードとエリーゼでリンクし、15秒以内に勝利)	エリーゼ	残念、もう終わっちゃいました……
	ティポ	もっとリンクしてたかったのにー
	ジュード	はは、そうだね
エリーゼ気遣うジュード (ジュードとエリーゼでリンク、かつ戦闘時間が50秒以上)	ジュード	キツかったら言ってね
	エリーゼ	全然平気です!
	ティポ	とことんいくよー!
	ジュード	ま、負けそう……
いい戦いでした (ジュードとローエンでリンクし、楽勝)	ローエン	想定通りの戦いでした
	ジュード	ローエン、格好いい!
	ローエン	ほっほっほ、よく言われます
ローエン先生/ジュード生徒 (ジュードとローエンでリンクし、ジュードがとどめを刺して勝利)	ローエン	今の呼吸を忘れないでください
	ジュード	うん! すぅ～はぁ～!
	ローエン	ジュ、ジュードさんがボケを!?
	ジュード	そんなに驚かなくても……
修行時代を思い出すね (ジュードとレイアでリンク)	レイア	修業時代を思い出すね!
	ジュード	ボコボコにされた思い出しかないけど……
私たちがんばったね PICKUP 03 (ジュードとレイアでリンクし、ジュードがとどめを刺して勝利)	レイア	私たち、息ぴったり!
	ジュード	リンクの力だね!
	レイア	幼なじみの力だよ
アルヴィン影の部分 (M37まで)	ミラ	私にスキはない!
	アルヴィン	それはどうかな?
	ミラ	どういう意味だ?
	アルヴィン	言ってみただけさ

PICKUP 01 アルヴィンおちゃらけ

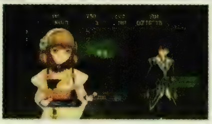
アルヴィン	やべ、勝っちまった
ジュード	勝っていいんだよ?
アルヴィン	もっと楽しみたかったのに
ジュード	いじめっ子なんだから……

PICKUP 02 ティポがジュードからかう



エリーゼ	残念、もう終わっちゃいました……
ティポ	もっとリンクしてたかったのにー
ジュード	はは、そうだね

PICKUP 03 私たちがんばったね



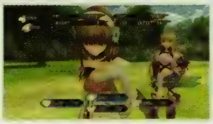
レイア	私たち、息ぴったり!
ジュード	リンクの力だね!
レイア	幼なじみの力だよ

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
剣術も様になってきたな (ミラとアルヴィンでリンクし、ミラがとどめを刺して勝利、かつ戦闘回数が80回以上。M08~M18)	ミラ	剣の扱いにも慣れたな
	アルヴィン	おたく自身が剣みたいなものだしな
	ミラ	誉め言葉と受け取っておこう
ティポがミラを誉める (ミラとエリーゼでリンクし、ミラがとどめを刺して勝利)	ティポ	やっぱりミラはエクセレントー!
	エリーゼ	憧れちゃいます
	ミラ	その期待を裏切らぬよう努めよう
サポート助かったよ (ミラとエリーゼでリンクし、エリーゼがミラを回復)	ミラ	援護、助かったぞ
	エリーゼ	いつでもおまかせです!
	ティポ	頼りにしてねー!
いい術を使うな (ローエンが術でとどめを刺して勝利)	ミラ	今のは見事な術だった!
	ローエン	美しい女性のお役にたてて何よりです
	ミラ	ふっ、術以上に口が上手いな
楽勝でしたな (ミラとローエンでリンクし、楽勝)	ローエン	楽勝でしたな
	ミラ	勝てる相手に勝った。それだけだ
	ローエン	戦いの極意ですね
ミラってすごいね PICKUP 04	ミラ	私の剣は折れない!
	レイア	わたしの棍も折れないよう頑張る!
	ミラ	ふふ、その意気だ
揺れるもの PICKUP 05 (ミラとレイアでリンク)	ミラ	揺れてジャマにならないか?
	レイア	ゆ、揺れるほどないから……
	ミラ	……ヘッドドレスのことだが?
かっこつけアルヴィン	アルヴィン	髪型が乱れちまった
	エリーゼ	アルヴィンは風紀が乱れてます
	ティポ	そーだ、そーだー!
	アルヴィン	案外そういう男がもてるんだよ
コンダクターってどういう意味?	アルヴィン	コンダクターってどういう意味よ?
	ローエン	旅行で皆を連れて歩く……
	アルヴィン	そりゃ、ツアーコンダクターだろ?
	ローエン	……というツッコミを戦略的に引き出す者ですよ。
	アルヴィン	了解。ボケ担当ってことだな。
がんがんいこうぜ (アルヴィンとレイアでリンクし、22秒未満で勝利)	アルヴィン	考える前に撃つ!
	レイア	考える前に叩く!
	レイア	これが必勝法だね!
がんばりましたね	ローエン	よく頑張りましたね
	ティポ	おじいちゃんこそー
	エリーゼ	ふたりともエライです!
おつかれいあー PICKUP 06	ティポ	お疲れイアー!
	レイア	なにそれ?
	エリーゼ	レイアへのあいさつです。お疲れイアー!
	レイア	どういたしましてイポー
大勝利! (ローエンとレイアでリンクし、楽勝)	ローエン	素晴らしい演奏でした!
	レイア	わたしのは打楽器だけど
	ローエン	力強いリズムでしたよ
ちょろいねあまいね(1) (楽勝)	ミラ	ちょろいな!
	ジュード	甘いよ!
	ローエン	ちょろ甘ですね

PICKUP 04 ミラってすごいね

ミラ	私の剣は折れない!
レイア	わたしの棍も折れないよう頑張る!
ミラ	ふふ、その意気だ

PICKUP 05 揺れるもの



ミラ	揺れてジャマにならないか?
レイア	ゆ、揺れるほどないから……
ミラ	……ヘッドドレスのことだが?

PICKUP 06 おつかれいあー

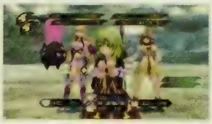
ティポ	お疲れイアー!
レイア	なにそれ?
エリーゼ	レイアへのあいさつです。お疲れイアー!
レイア	どういたしましてイポー

タイトル（発生条件）	キャラクター	セリフ
ちょろいねあまいね(2) PICKUP 07 （楽勝）	ミラ	ちょろいな！
	ジュード	甘いよ！
	レイア	ちょろ甘だね
野郎軍団	ローエン	男性陣の連携は完璧ですね！
	ジュード	名付けて『三世代リンク』？
	アルヴィン	俺は、おまえの親世代じゃねーぞ！？
美女軍団 PICKUP 08	エリーゼ	今の、いい感じでしたね！
	レイア	名付けて『美少女リンク』！
	ティポ	美少女なんて照れる〜
	ミラ	お前は男子だろ？
俺たちの武器は(1) （第3部以降）	ジュード	僕たちの武器は！
	エリーゼ	友情！
	レイア	努力！
	ミラ	勝利！
	ローエン	若さがまぶしいです
俺たちの武器は(2) （第3部以降）	ジュード	僕たちの武器は！
	エリーゼ	友情！
	レイア	努力！
	ローエン	料理！
	ジュード	料理！？
	ミラ	うむ、料理は大事だな
俺たちの武器は(3) （第3部以降）	ミラ	私たちの武器は！
	ジュード	意志と！
	エリーゼ	勇気と！
	アルヴィン	信じ合う心！
	ティポ	本当かな〜？
俺たちの武器は(4) （第3部以降）	ミラ	私たちの武器は！
	ジュード	意志と！
	エリーゼ	勇気と！
	アルヴィン	信じ合う心！
	ミラ	そうありたいものだな
ティポって何もの？ （ティポの攻撃でとどめを刺して勝利）	ミラ	喋って……
	ジュード	伸びて……
	アルヴィン	吸い込む……
	ミラ	ティポとは何なのだ？
	ティポ	不思議だよねー？
一瞬だったな(1) （戦闘時間が10秒以下で勝利）	レイア	瞬殺完了！
	ローエン	効率的な戦いでしたね
	ミラ	ああ、次もこの調子でいこう！
一瞬だったな(2) （戦闘時間が10秒以下で勝利）	レイア	はい、おしまいっ！
	エリーゼ	歯ごたえないですね
	ティポ	味わう暇もなかったー
	ジュード	食べる気満々だね……
ごめん！ PICKUP 09 （右の3人が戦闘に参加して勝利）	ローエン	斬り捨てごめん！
	アルヴィン	いきなり撃ってごめん！
	ジュード	背後からごめんなさい……
	ローエン	懺悔大会ですか！？

PICKUP 07 ちょろいねあまいね(2)

ミラ	ちょろいな！
ジュード	甘いよ！
レイア	ちょろ甘だね

PICKUP 08 美女軍団



エリーゼ	今の、いい感じでしたね！
レイア	名付けて『美少女リンク』！
ティポ	美少女なんて照れる〜
ミラ	お前は男子だろ？

PICKUP 09 ごめん！

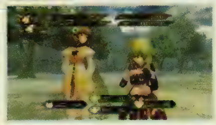
ローエン	斬り捨てごめん！
アルヴィン	いきなり撃ってごめん！
ジュード	背後からごめんなさい……
ローエン	懺悔大会ですか！？

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
ミラのスカート短くね? (通常衣装のミラがとどめを刺して勝利)	ジュード	ミラのって、みじかくない?
	アルヴィン	そこがいいんだろ
	ミラ	動きやすいしな
	ジュード	ならいいけど……
アルヴィンの銃について PICKUP 10 (アルヴィンが銃でとどめを刺して勝利)	アルヴィン	俺にかかれば百発百中!
	ローエン	実は恋の悩みがありまして……
	アルヴィン	占いじゃねぇよ!
ジュード超速いね (ジュードがその戦闘中に集中回避を3回以上使用)	エリーゼ	ジュードの動き、速くて見えないです!
	ミラ	確かに時々消えるな。戦い以外でも
	ジュード	それって影が薄いってこと!?
ミラは術と技の切り替え上手いね (ミラがその戦闘中に技を3回以上、術を1回以上使用)	ローエン	芸術的な術・技(じゅつわざ)の使い分けですね
	ミラ	特別なことはしていないのだが?
	ローエン	その発言が、すでに特別ですよ
アルヴィンのチャージは破壊力抜群だね (アルヴィンがその戦闘中にチャージを2回以上使用)	ミラ	パワーは、さすがだな
	アルヴィン	壊すのは得意なんだよ
	ティポ	人間関係とかねー
	アルヴィン	キツイお言葉……
ティポとエリーゼ仲良しだね PICKUP 11 (エリーゼがその戦闘中にスイッチングティポを2回以上使用)	レイア	エリーゼとティポって最高のコンビだね!
	ティポ	そんなことないです……
	エリーゼ	恥ずかしいー!
	レイア	仲良すぎて入れ替わった!?
ローエン術の扱い半端ねぇ (ローエンがその戦闘中に術後調律を2回以上使用)	レイア	わたしもローエンくらい術を使えたら……
	ローエン	ちょっと練習すればできますよ
	ミラ	ちょっとで?
	ローエン	はい、ほんの二、三十年ほどで
レイアの棍どうなってるの? (レイアがその戦闘中に活伸棍術を2回以上使用)	ティポ	レイアの棍って伸びるよねー
	レイア	ティポだって伸びるじゃない?
	ティポ	ぼくは可能性の固まりだからねー
	レイア	そんなすごいものでできてるの!?
リンクの力 (M05のイラート間道でのリンクチュートリアル戦闘で勝利)	アルヴィン	友情・協力・勝利! 人間らしい戦法だろ?
	ミラ	ふむ、気に入った
	ジュード	うん、一人じゃないって心強いよね
	アルヴィン	可愛いこと言うねぇ、ジュード君
エリーゼ参戦 (M14でサマンガン樹界にてエリーゼが初参加する戦闘で勝利)	ティポ	大勝利ー!
	エリーゼ	や、やりました……
	ジュード	すごいよ、エリーゼ!
	エリーゼ	まだ震えがとまりません……
疲労(1) PICKUP 12 (M22でフェルガナ鉱山での戦闘に勝利)	レイア	……ふぅ
	ジュード	レイア……
	レイア	なんでもないよ。次いこ(う)!
疲労(2) (M22でフェルガナ鉱山での戦闘に勝利)	レイア	はぁ、はぁ……
	ジュード	レイア、これ以上は……
	レイア	平気だってば!
	レイア	これくらいでへこたれたら、一緒に来た意味が……
連戦 (M36のファイザバード沼野での連戦に勝利)	ミラ	まだ……いけるな?
	ジュード	もちろん……だよ

PICKUP 10 アルヴィンの銃について

アルヴィン	俺にかかれば百発百中!
ローエン	実は恋の悩みがありまして……
アルヴィン	占いじゃねぇよ!

PICKUP 11 ティポとエリーゼ仲良しだね



レイア	エリーゼとティポって最高のコンビだね!
ティポ	そんなことないです……
エリーゼ	恥ずかしいー!
レイア	仲良すぎて入れ替わった!?

PICKUP 12 疲労(1)

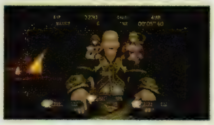
レイア	……ふぅ
ジュード	レイア……
レイア	なんでもないよ。次いこ(う)!

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
アルヴィン落ちてる(ジュード版) (M44～M56／M44～M52)	ジュード	……やったね
	アルヴィン	……ま、これくらいはな
	ジュード	…………
アルヴィン落ちてる(エリーゼ版) PICKUP 13 (M44～M56／M44～M52)	アルヴィン	怪我ないか?
	エリーゼ	アルヴィンに心配されたくないです
	アルヴィン	……大丈夫そうだな
アルヴィン落ちてる(ローエン版) (M44～M56／M44～M52)	ローエン	動きに迷いがあるようですが?
	アルヴィン	仕方ないさ。全部……
	ローエン	因果応報、自業自得?
	アルヴィン	……おっしゃるとおり
アルヴィン落ちてる(レイア版) (M44～M56／M44～M52)	アルヴィン	サンキュ、助かった
	レイア	…………
	アルヴィン	助かったなぁ、ほんと
あちーおー PICKUP 14 (ノール灼洞での戦闘に勝利)	ミラ	熱いな……
	レイア	熱すぎて死にそー……
	ローエン	ああ、涼しげな川が見えます……
	レイア	渡っちゃダメだよ!
さみーおー (ククル凍窟での戦闘に勝利)	アルヴィン	寒すぎる……
	エリーゼ	みそ煮込みウドン食べたい……
	ジュード	僕は、焼きたてのタコ焼き……
	アルヴィン	俺は、焼きたてのティポ焼き……
	ティポ	怖いこと言うなー!
6人全員で!(1) (6人全員が戦闘に参加して勝利)	アルヴィン	いくぜ、勝利のポーズ!
	エリーゼ	はい!
	ミラ	こうか?
	ローエン	渋く……
	レイア	決めっ!
	ジュード	はああっ!
	アルヴィン	ジュード君が一番気合い入ってるねぇ
6人全員で!(2) (6人全員が戦闘に参加して勝利)	ジュード	殴って!
	ミラ	斬って!
	アルヴィン	撃って!
	ローエン	刺して!
	レイア	突く!
	エリーゼ	最後にティポが食べちゃいます
	ティポ	ごちそうさまー
6人全員で!(3) (6人全員が戦闘に参加して勝利)	ジュード	勝利の切り札は……
	ミラ	意志!
	アルヴィン	力!
	エリーゼ	友達!
	ローエン	戦略!
	レイア	頑張り!
	ジュード	みんなバラバラ……
	ミラ	ふっ、私たちらしい
みんな死にまくり PICKUP 15 (その戦闘で3回以上戦闘不能になる)	ジュード	絶体絶命だったね……
	レイア	思い出、再生されまくり……
	ローエン	私も。大長編でした……

PICKUP 13 アルヴィン落ちてる(エリーゼ版)

アルヴィン	怪我ないか?
エリーゼ	アルヴィンに心配されたくないです
アルヴィン	……大丈夫そうだな

PICKUP 14 あちーおー



ミラ	熱いな……
レイア	熱すぎて死にそー……
ローエン	ああ、涼しげな川が見えます……
レイア	渡っちゃダメだよ!

PICKUP 15 みんな死にまくり

ジュード	絶体絶命だったね……
レイア	思い出、再生されまくり……
ローエン	私も。大長編でした……

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
めんどくさい戦闘だったね(1) (戦闘時間120秒以上で勝利)	レイア	つ、疲れたー……
	エリーゼ	ヘトヘトです……
	ティポ	アルヴィン、肩もんでー
	アルヴィン	お前の肩ってどこだよ!?
めんどくさい戦闘だったね(2) PICKUP 16 (戦闘時間120秒以上で勝利)	レイア	つ、疲れたー……
	エリーゼ	ヘトヘトです……
	ティポ	アルヴィン、腰もんでー
	アルヴィン	なんで俺が!?
エリーゼ回復おくれた (誰も戦闘不能にならず、戦闘時間60秒以上で辛勝)	ジュード	今のはやばかったね……
	エリーゼ	ごめんなさい。回復が遅れました……
	ティポ	怒らないでー
	ミラ	皆生きている。気にするな
俺らの前に敵はねぇ(1) (右の3人がレベル50以上で楽勝)	ミラ	私たちの前に!
	エリーゼ	敵はありません!
	ローエン	ムテキとはステキですねぇ
俺らの前に敵はねぇ(2) (右の3人がレベル60以上で楽勝)	ジュード	僕たちの前に!
	レイア	敵はない!
	アルヴィン	そりゃ、倒しちまったからな

勝利セリフ(ボス戦)

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
M02 赤い服の少女戦 PICKUP 17	イフリート	おおおーーー!
	ジュード	これって、イフリート!?
	ミラ	そう。火を司る大精霊だ
	ジュード	よ、四大精霊を召喚するなんて……
M08 グレーターデモッシュ戦	アルヴィン	合体技、決まったな!
	ジュード	こんなことができるなんて……
	ミラ	使いこなせば強力な武器になるな
M14 ジャオ(1)戦 PICKUP 18	アルヴィン	しつこい男はきらわれるぜ。な、エリーゼ姫♪
	エリーゼ	えっと……
	ティポ	軽い男もどーかなー?
	アルヴィン	うっせ(うるせえ)。生意気言うとワタ抜いちゃうぞ
M16 名も無き変異体戦	ミラ	やっかいなヤツだったな
	ティポ	けど、キレイだったよー
	ローエン	自然に生まれた魔物ではないようです
	ジュード	もしかして、こいつは……
M19 イバル(1)戦	ジュード	僕には責任があるんだ……
M22 ハンマーズァーム戦	レイア	か、勝てたぁ……!
	ジュード	ミラの助けがなかったら危なかったね……
	ミラ	…………っ
M26 ブルータル戦	ミラ	やっと動きをとめたか
	ティポ	びっくりしたー
	ローエン	まさか、これほど活性化しているとは
	ジュード	気をつけて! まだ動くよ!

PICKUP 16 めんどくさい戦闘だったね(2)

レイア	つ、疲れたー……
エリーゼ	ヘトヘトです……
ティポ	アルヴィン、腰もんでー
アルヴィン	なんで俺が!?

PICKUP 17 赤い服の少女戦

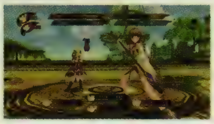
イフリート	おおおーーー!
ジュード	これって、イフリート!?
ミラ	そう。火を司る大精霊だ
ジュード	よ、四大精霊を召喚するなんて……

PICKUP 18 ジャオ(1)戦

アルヴィン	しつこい男はきらわれるぜ。な、エリーゼ姫♪
エリーゼ	えっと……
ティポ	軽い男もどーかなー?
アルヴィン	うっせ(うるせえ)。生意気言うとワタ抜いちゃうぞ

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
M27 黒匣戦士戦	ミラ	これで終わりだ!
	ローエン	お見事です
	ジュード	黒匣(ジン)を前にしたミラは、やっぱりすごい……
	ミラ	当然だ。私の使命だからな
M30 ウィンガル(1)&プレザ(1)戦	エリーゼ	突然髪の色が変わりました……
	ティポ	言葉も変になったー
	ローエン	爆発的にマナが増大した。おそらくこれは……
	ジュード	増霊極(ブースター)だね
M31 プテラブロンク戦 PICKUP 19	ティポ	空を制する魔物をやっつけたー!
	レイア	これからは空の王者と呼んでね!
	エリーゼ	はい、空の王者!
	レイア	ほんとに呼ばれると恥ずかしい……
M34 アグリア(1)戦	レイア	…………
	ミラ	どうした、レイア?
	レイア	ミラ、わたし臭くないよね?
	ジュード	大丈夫、レイアは臭くなんか……
	レイア	わわ、ジュードには聞いてないー!
M35 ナハティガル戦	ローエン	ナハティガル、あなたが望んだ決着です。従ってもらいますよ
M36 ウィンガル(2)&プレザ(2)&ジャオ(2)戦	ローエン	さすがガイアスの四象刃(フォーヴ)
	ジュード	全員そろってたら、危なかったね……
	エリーゼ	何人いたって負けません!
	アルヴィン	だよな。俺がいれば……
	ティポ	ミラがいればねー!
M37 アクアドラゴン戦	ティポ	わー、怖かったよー!
	エリーゼ	食べられなくてよかったです
	アルヴィン	よかったなー、ホントに
	エリーゼ	ティポをおとりにしようとしたくせに……
M37 ファイアティグル戦 PICKUP 20	レイア	あちち、ちょー火傷したぁ……
	ローエン	私もヒゲがコゲコゲです
	ミラ	すまない。私が油断したせいだ……
	レイア	そ、そんなことないよー
M43 ジランド&セルシウス戦	ミラ	たしかに大精霊クラスの力だったな
	ジュード	これが源霊匣(オリジン)の力……
	アルヴィン	ジランドの野望もこれで終わりだ
M44 アルヴィン戦	ジュード	なんで僕たちは、こんなことを……!
M48 ミュゼ(1)戦 PICKUP 21	ティポ	危なかったけど~
	ローエン	どうにか止められましたね
	ジュード	ミュゼ、なんか普通じゃなかった……
M50 イバル(2)戦	エリーゼ	わたしたちの勝ちです!
	レイア	さ、先に進も(う)!
	ジュード	…………
	レイア	ジュード?
	ジュード	なんでもない。行こう
M51 アグリア(2)&プレザ(3)戦	アルヴィン	…………ごめんな
	レイア	…………
M52/M48 マクスウェル戦	ミラ	私の名を呼ぶ声が聞こえたのだ。『ミラ』と呼ぶ声が……な
	ジュード	ああ、本当に……

PICKUP 19 プテラブロンク戦



ティポ	空を制する魔物をやっつけたー!
レイア	これからは空の王者と呼んでね!
エリーゼ	はい、空の王者!
レイア	ほんとに呼ばれると恥ずかしい……

PICKUP 20 ファイアティグル戦

レイア	あちち、ちょー火傷したぁ……
ローエン	私もヒゲがコゲコゲです
ミラ	すまない。私が油断したせいだ……
レイア	そ、そんなことないよー

PICKUP 21 ミュゼ(1)戦

ティポ	危なかったけど~
ローエン	どうにか止められましたね
ジュード	ミュゼ、なんか普通じゃなかった……

タイトル(発生条件)	キャラクター	セリフ
M54／M50 ヴォルト戦	ミラ	よし、放電はとまった
	ジュード	みんな無事だね？
	エリーゼ	な、なんとか……
	ローエン	むしろ血行がよくなった感じですよ
M58／M54 ウィンガル(3)戦 PICKUP 22	ローエン	あなたとは、別の形でお会いしたかった……
	エリーゼ	ローエン……
M58 ガイアス(2)戦	ジュード	通してもらうよ！
	ミラ	ガイアス！
M54 ミュゼ(3)戦	ミラ	通してもらうぞ！
	ジュード	ミュゼ！
M58／M54 ガイアス(3)&ミュゼ(4)戦	レイア	やった……の？
	ローエン	はい、間違いなく
	アルヴィン	俺たちの勝ちだ
	エリーゼ	やりました！
	ジュード	ミラ！
	ミラ	ああ、これで決着だ
闘技場 上級シングル戦(ジュード)	ジュード	戦いが楽しいって思えたのは初めてだよ
闘技場 上級シングル戦(ミラ)	ミラ	マクスウェルの巫子にふさわしい技量。見事だ、イバル
闘技場 上級シングル戦(アルヴィン)	アルヴィン	ほい、予告通りぶっとばさせてもらったよ
闘技場 上級シングル戦(エリーゼ) PICKUP 23	ティポ	やった、優勝ー！
	エリーゼ	わたし、最強になっちゃいました！
闘技場 上級シングル戦(ローエン)	ローエン	熟練の技、ご堪能いただけましたか？
闘技場 上級シングル戦(レイア)	レイア	大勝利ー！　これで石像つくってもらえるかな!？
闘技場 上級パーティ戦	レイア	強かったぁ～
	ローエン	さすがはガイアスの四象刃(フォーヴ)ですね
	ミラ	ああ。だが私たちの方が……
	ジュード	うん、つよ……
	エリーゼ	強いです！
	ジュード	…………
	アルヴィン	ジュード君、もっと強く言わないと
闘技場 EXキャラクタ戦(ジュード)	ジュード	僕って……意外に強いのかな？
闘技場 EXキャラクタ戦(ミラ)	ミラ	ふむ、これが私の現在の実力か
闘技場 EXキャラクタ戦(アルヴィン)	アルヴィン	いけね、うっかり実力を発揮しちまった
闘技場 EXキャラクタ戦(エリーゼ)	ティポ	もっと強いヤツかかってこーい！
	エリーゼ	ティポ、挑発しないで……
闘技場 EXキャラクタ戦(ローエン)	ローエン	今の私、若い頃の十倍強いかも？
闘技場 EXキャラクタ戦(レイア)	レイア	う～ん、全力の勝負って気持ちいい！
S102『黄金魔剣士』：黄金魔剣士戦 PICKUP 24	レイア	も(う)、分身しない？
	アルヴィン	みたいだな
	ジュード	ふぅ、なんとかなったね……
	ミラ	違うぞ。皆の力で、なんとか「した」のだ

PICKUP 22 ウィンガル(3)戦

ローエン	あなたとは、別の形でお会いしたかった……
エリーゼ	ローエン……

PICKUP 23 上級シングル戦(エリーゼ)

ティポ	やった、優勝ー！
エリーゼ	わたし、最強になっちゃいました！

PICKUP 24 黄金魔剣士戦

レイア	も(う)、分身しない？
アルヴィン	みたいだな
ジュード	ふぅ、なんとかなったね……
ミラ	違うぞ。皆の力で、なんとか「した」のだ

衣装&DLCアタッチメント

戦闘シーンやイベント中にも反映される各種衣装やアタッチメント。色とりどりの衣装とDLCで入手できるアタッチメントを紹介する。

通常衣装

最初から所持

ジュード「通常」衣装

店員に勧められるがまま貯金をはたいて買った、ジュードが普段から身に着けている衣装。

【セット内容】ジュード「通常」衣装／ジュード「通常」髪型

ミラ「通常」衣装

動きやすさを重視した服として献上された、ミラが普段から身に着けている衣装。

【セット内容】ミラ「通常」衣装／ミラ「通常」髪型

アルヴィン「通常」衣装

叔父から貰ったコートが特徴のアルヴィンが普段から身に着けている衣装。

【セット内容】アルヴィン「通常」衣装／アルヴィン「通常」髪型

エリーゼ「通常」衣装

村に来たばかりの頃に大きなおじさんがくれた、エリーゼが普段から身に着けている衣装。

【セット内容】エリーゼ「通常」衣装／エリーゼ「通常」髪型

ローエン「通常」衣装

シャール家に従事する主席執事へ与えられる、ローエンが普段から身に着けている衣装。

【セット内容】ローエン「通常」衣装／ローエン「通常」髪型

レイア「通常」衣装

ラ・シュガルの伝統服を独自に着崩した、レイアが普段から身に着けている衣装。

【セット内容】レイア「通常」衣装／レイア「通常」髪型

カラーバリエーション衣装

DLC（無料）

ジュード「カラバリ」衣装

通常衣装との色違いとなるカラーバリエーション衣装。気分をちょっと変えたいときにオススメ。

【セット内容】ジュード「カラバリ」衣装

ミラ「カラバリ」衣装

ミラのカラーバリエーション衣装。赤からブルーに変わり、より涼しげでクールなイメージに。

【セット内容】ミラ「カラバリ」衣装

アルヴィン「カラバリ」衣装

緑を基調としたアルヴィンのカラーバリエーション衣装。スカーフの色も変化。

【セット内容】アルヴィン「カラバリ」衣装

エリーゼ「カラバリ」衣装

淡いグリーンとなったエリーゼの衣装。春から夏にはぴったり。

【セット内容】エリーゼ「カラバリ」衣装

ローエン「カラバリ」衣装

ローエンのカラーバリエーション衣装。着こなすのがむずかしい紫色もローエンならお手のもの。

【セット内容】ローエン「カラバリ」衣装

レイア「カラバリ」衣装

赤とピンクへと変化して女の子らしさアップ！「カラバリ」髪型にするとヘアバンドの色が変化。

【セット内容】レイア「カラバリ」衣装／レイア「カラバリ」髪型

「研修医」衣装
ジュード編クリアで入手

ジュード「研修医」衣装

タリム医学校の研修中の医者が着る、動きやすく清潔感ある制服。

【セット内容】ジュード「研修医」衣装

「精霊」衣装
ミラ編クリアで入手

ミラ「精霊」衣装

精霊に生まれ変わったミラが、精霊として自分を認識している時の姿。

【セット内容】ミラ「精霊」衣装／ミラ「精霊」髪型

「お嬢さん」衣装
「漆黒の羽」を400個渡すと入手

ミラ「お嬢さん」衣装

ミニスカートと胸元のリボンがポイントのクールなお嬢さん系衣装。

【セット内容】ミラ「お嬢さん」衣装

「カジュアル」衣装
「漆黒の羽」を400個渡すと入手

アルヴィン「カジュアル」衣装

インナーのパーカーとスニーカーがポイントのカジュアルな衣装。

【セット内容】アルヴィン「カジュアル」衣装

「学園」衣装

DLC（各300円）

※戦闘操作キャラクターが「学園」衣装を装備していると、戦闘BGMが専用のものに変化。

ジュード「学園」衣装

私立エクシリア学園に通う学生。女子のアイテムをさらりと使いこなすおしゃれ優等生。

【セット内容】ジュード「学園」衣装／ジュード「学園」髪型／ジュード「学園」メガネ

ミラ「学園」衣装

私立エクシリア学園のおしゃれ番長。長いポニーテールが自慢。

【セット内容】ミラ「学園」衣装／ミラ「学園」髪型

アルヴィン「学園」衣装

私立エクシリア学園に赴任してきた新任教師。靴下に穴が開いているのはご愛嬌。

【セット内容】アルヴィン「学園」衣装／アルヴィン「学園」髪型／アルヴィン「学園」メガネ

エリーゼ「学園」衣装

私立エクシリア学園初等部の女の子。ティポカラーのランドセルは特注品。

【セット内容】エリーゼ「学園」衣装／エリーゼ「学園」髪型／エリーゼ「学園」帽子／エリーゼ「学園」ランドセル

ローエン「学園」衣装

私立エクシリア学園の用務員…と見せかけて校長。麦わら帽子は屋外作業には必須。

【セット内容】ローエン「学園」衣装／ローエン「学園」髪型／ローエン「学園」メガネ／ローエン「学園」帽子

レイア「学園」衣装

私立エクシリア学園に通うスポーツ好きな女の子。メガネをかければまじめに見えると信じて疑わない。

【セット内容】レイア「学園」衣装／レイア「学園」髪型／レイア「学園」メガネ

・「水着」衣装　DLC（各300円）

ジュード「水着」衣装

ジュードの水着衣装。海に来たらシュノーケリングはかかしません。

【セット内容】ジュード「水着」衣装／ジュード「水着」髪型／ジュード「水着」シュノーケル／ジュード「水着」ゴーグル

ミラ「水着」衣装

渚に降り立ったマクスウェル様。目のやり場に困ります…。

【セット内容】ミラ「水着」衣装／ミラ「水着」髪型／ミラ「水着」帽子

アルヴィン「水着」衣装

アルヴィンの水着衣装。たくましい上半身をここぞとばかりに見せます。

【セット内容】アルヴィン「水着」衣装／アルヴィン「水着」髪型／アルヴィン「水着」腕時計

エリーゼ「水着」衣装

浮き輪とミュウ人形のアタッチメント付き。カワイイ"あいつ"にティポも嫉妬？

【セット内容】エリーゼ「水着」衣装／エリーゼ「水着」髪型／エリーゼ「水着」浮き輪／エリーゼ「水着」ミュウ人形

ローエン「水着」衣装

ローエンの水着衣装。潜水メットを手に、男は海へと挑む…。

【セット内容】ローエン「水着」衣装／ローエン「水着」髪型／ローエン「水着」潜水メット

レイア「水着」衣装

レイアの水着衣装。水泳部の活動で焼けた水着跡がちょっぴりセクシー。

【セット内容】レイア「水着」衣装／レイア「水着」髪型／レイア「水着」キャップ

「執事」&「メイド」衣装

DLC（各300円）

ジュード「執事」衣装

初々しさ漂う執事。初めて分けた前髪がちょっと気になって…。

【セット内容】ジュード「執事」衣装／ジュード「執事」髪型

ミラ「メイド」衣装

実は着てみたかったメイド服。スカートのスリットがセクシーです。

【セット内容】ミラ「メイド」衣装／ミラ「メイド」髪型／ミラ「メイド」カチューシャ

アルヴィン「執事」衣装

優雅に立ち振る舞う執事。たまにはピシッと決めた服もいいですね。

【セット内容】アルヴィン「執事」衣装／アルヴィン「執事」髪型

エリーゼ「メイド」衣装

ちゃんと奉仕できるか心配な小さなメイドさん。三つ編みはまわりの大人が編んであげました。

【セット内容】エリーゼ「メイド」衣装／エリーゼ「メイド」髪型／エリーゼ「メイド」キャップ

ローエン「執事」衣装

真の執事。ほかのふたりと違って服が白いのは一流の執事の証。

【セット内容】ローエン「執事」衣装／ローエン「執事」髪型

レイア「メイド」衣装

元気なふりふりメイド。ふりふりエプロンがとくにお気に入り。

【セット内容】レイア「メイド」衣装／レイア「メイド」髪型／レイア「メイド」カチューシャ

「歴代キャラ」衣装

DLC（各300円）

※戦闘操作キャラクターが「歴代キャラ」衣装を装備していると、戦闘BGMが専用のものに変化。

ジュード「リオン」衣装

『テイルズ オブ デスティニー』に登場する"リオン・マグナス"風衣装。耳のピアスがキラリと光る。

【セット内容】ジュード「リオン」衣装／ジュード「リオン」髪型／ジュード「リオン」ピアス

ミラ「ダオス」衣装

『テイルズ オブ ファンタジア』に登場する"ダオス"風衣装。主人公なのにまるでラスボスになったかのような気分。

【セット内容】ミラ「ダオス」衣装／ミラ「ダオス」髪型

アルヴィン「クラトス」衣装

『テイルズ オブ シンフォニア』に登場する"クラトス・アウリオン"風衣装。この衣装はほかではなかなかお目にかかれません。

【セット内容】アルヴィン「クラトス」衣装／アルヴィン「クラトス」髪型

エリーゼ「ミント」衣装

『テイルズ オブ ファンタジア』に登場する"ミント・アドネード"風衣装。これを着ればメインヒロインの座は堅い？

【セット内容】エリーゼ「ミント」衣装／エリーゼ「ミント」髪型／エリーゼ「ミント」キャップ

ローエン「バルバトス」衣装

『テイルズ オブ デスティニー2』に登場する"バルバトス・ゲーティア"風衣装。アイテムなんぞ使ってんじゃねぇ！

【セット内容】ローエン「バルバトス」衣装／ローエン「バルバトス」髪型

レイア「ファラ」衣装

『テイルズ オブ エターニア』に登場する"ファラ・エルステッド"風衣装。うん、イケてるイケてる！

【セット内容】レイア「ファラ」衣装／レイア「ファラ」髪型

「サンタ」衣装

DLC（各300円）

ジュード「サンタ」衣装

「サンタ」衣装に着替えることができます。真っ赤なお鼻が特徴のトナカイサンタさんです。

【セット内容】ジュード「サンタ」衣装／ジュード「サンタ」トナカイ耳／ジュード「サンタ」トナカイ鼻／ジュード「サンタ」トナカイ尻尾

ミラ「サンタ」衣装

「サンタ」衣装に着替えることができます。冬になっても露出の多いセクシーサンタさんです。

【セット内容】ミラ「サンタ」衣装／ミラ「サンタ」髪型／ミラ「サンタ」帽子

アルヴィン「サンタ」衣装

「サンタ」衣装に着替えることができます。子どもたちの夢がつまった袋をかつぐ、イケメンサンタさんです。

【セット内容】アルヴィン「サンタ」衣装／アルヴィン「サンタ」髪型／アルヴィン「サンタ」帽子／アルヴィン「サンタ」ブローチ／アルヴィン「サンタ」袋

エリーゼ「サンタ」衣装

「サンタ」衣装に着替えることができます。キュートなコスチュームのお子様サンタさんです。

【セット内容】エリーゼ「サンタ」衣装／エリーゼ「サンタ」帽子

ローエン「サンタ」衣装

「サンタ」衣装に着替えることができます。誰もが本物だと間違えてしまうソックリ？サンタさんです。

【セット内容】ローエン「サンタ」衣装／ローエン「サンタ」帽子／ローエン「サンタ」眉毛／ローエン「サンタ」髭

レイア「サンタ」衣装

「サンタ」衣装に着替えることができます。子どもたちにも大人気、被り物サンタさんです。

【セット内容】レイア「サンタ」衣装／レイア「サンタ」髪型／レイア「サンタ」被り物／レイア「サンタ」ミトン右／レイア「サンタ」ミトン左

「15th Anniversary」衣装　DLC（※1）

※1 PS3ソフト『テイルズ オブ エクシリア』初回特典のプロダクトコードで入手

「歌姫」衣装　DLC（※2）

※2 浜崎あゆみMINI ALBUM「FIVE」数量限定生産版封入特典のプロダクトコードで入手

ジュード「15th Anniversary」衣装

『テイルズ オブ ファンタジア』の"クレス・アルベイン"風衣装。クレスがまとった赤いマントがポイントの鎧。

【セット内容】ジュード「クレス」衣装／ジュード「クレス」髪型／ジュード「クレス」ロングソード

ミラ「15th Anniversary」衣装

『テイルズ オブ デスティニー』の"スタン・エルロン"風衣装。スタンがまとった青いラインがポイントの鎧。

【セット内容】ミラ「スタン」衣装／ミラ「スタン」髪型

ミラ「歌姫」衣装

『テイルズ オブ エクシリア』のテーマソング「progress」を担当した浜崎あゆみさんとのコラボレーション衣装。

【セット内容】ミラ「歌姫」衣装／ミラ「歌姫」髪型／ミラ「歌姫」ウサミミ、ミラ「歌姫」マイク

「アイマス2」衣装　DLC（各300円）

※戦闘操作キャラクターが「アイマス2」衣装を装備していると、戦闘BGMが専用のものに変化。

ミラ「アイマス2」衣装

『アイドルマスター2』の"四条貴音"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】ミラ「アイマス2」衣装／ミラ「アイマス2」髪型／ミラ「アイマス2」ヘアバンド

エリーゼ「アイマス2」衣装

『アイドルマスター2』の"天海春香"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】エリーゼ「アイマス2」衣装／エリーゼ「アイマス2」髪型

レイア「アイマス2」衣装

『アイドルマスター2』の"我那覇響"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】レイア「アイマス2」衣装／レイア「アイマス2」髪型

「スタドラ」衣装

DLC（各500円）

©BONES／STAR DRIVER製作委員会・MBS

ジュード「スタドラ」衣装

『STAR DRIVER　輝きのタクト』の"ツナシ・タクト"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】ジュード「スタドラ」衣装／ジュード「スタドラ」髪型

ミラ「スタドラ」衣装

『STAR DRIVER　輝きのタクト』の"ワタナベ・カナコ／頭取"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】ミラ「スタドラ」衣装／ミラ「スタドラ」髪型／ミラ「スタドラ」仮面

アルヴィン「スタドラ」衣装

『STAR DRIVER　輝きのタクト』の"ヘッド"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】アルヴィン「スタドラ」衣装／アルヴィン「スタドラ」髪型／アルヴィン「スタドラ」仮面

エリーゼ「スタドラ」衣装

『STAR DRIVER　輝きのタクト』の"シナダ・ベニオ／スカーレットキス"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】エリーゼ「スタドラ」衣装／エリーゼ「スタドラ」髪型／エリーゼ「スタドラ」仮面

ローエン「スタドラ」衣装

『STAR DRIVER　輝きのタクト』の"カタシロ・リョウスケ／議長"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】ローエン「スタドラ」衣装／ローエン「スタドラ」髪型／ローエン「スタドラ」仮面／ローエン「スタドラ」眼帯

レイア「スタドラ」衣装

『STAR DRIVER　輝きのタクト』の"アゲマキ・ワコ"風衣装に着替えることができます。

【セット内容】レイア「スタドラ」衣装／レイア「スタドラ」髪型

前髪セット

DLC（セットで100円）

前髪（右）

前髪（左）

前髪（EGG）

前髪（ぱっつん）

ティポ人形セット

DLC（セットで100円）

ティポ人形（左腕）

ティポ人形（右足）

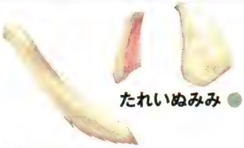
ティポ人形（頭）

たれ動物セット

DLC（セットで100円）

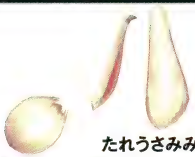
たれねこみみ

たれねこしっぽ



たれいぬみみ

たれいぬしっぽ



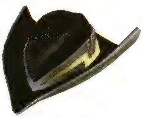
たれうさみみ

たれうさしっぽ

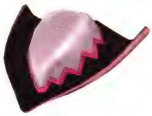
オリジナル帽子セット

DLC（セットで100円）

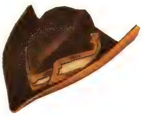
※名前には「専用」とあるが、どのキャラクターでも装備可能。



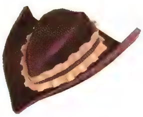
ジュード専用帽子



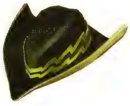
ミラ専用帽子



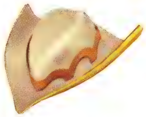
アルヴィン専用帽子



エリーゼ専用帽子



ローエン専用帽子



レイア専用帽子

主人公の剣セット

DLC（セットで100円）

アスベルの剣

ユーリの剣

ルークの剣

各種DLC衣装とのセットで入手できるアタッチメント

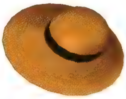
ジュード「学園」メガネ

アルヴィン「学園」メガネ

エリーゼ「学園」帽子

エリーゼ「学園」ランドセル

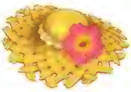
ローエン「学園」メガネ


ローエン「学園」帽子

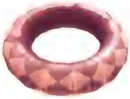
レイア「学園」メガネ

ジュード「水着」シュノーケル

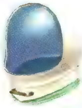
ジュード「水着」ゴーグル


ミラ「水着」帽子

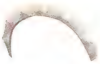
アルヴィン「水着」腕時計


エリーゼ「水着」浮き輪

エリーゼ「水着」ミュウ人形


ローエン「水着」潜水メット

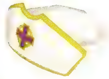
レイア「水着」キャップ


ミラ「メイド」カチューシャ

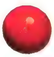
エリーゼ「メイド」キャップ

レイア「メイド」カチューシャ

ジュード「リオン」ピアス


エリーゼ「ミント」キャップ

ジュード「サンタ」トナカイ耳


ジュード「サンタ」トナカイ鼻

ジュード「サンタ」トナカイ尻尾

ミラ「サンタ」帽子

アルヴィン「サンタ」帽子

各種DLC衣装とのセットで入手できるアタッチメント

アルヴィン「サンタ」ブローチ

アルヴィン「サンタ」袋

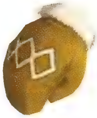
エリーゼ「サンタ」帽子

ローエン「サンタ」帽子

ローエン「サンタ」眉毛

ローエン「サンタ」髭

レイア「サンタ」被り物


レイア「サンタ」ミトン右

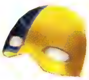
レイア「サンタ」ミトン左

ジュード「クレス」ロングソード

ミラ「歌姫」ウサミミ

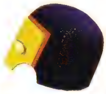
ミラ「歌姫」マイク

ミラ「アイマス2」ヘアバンド


ミラ「スタドラ」仮面

アルヴィン「スタドラ」仮面

エリーゼ「スタドラ」仮面


ローエン「スタドラ」仮面

ローエン「スタドラ」眼帯

COLUMN

前髪ウィッグでおしゃれにキメる

DLCアタッチメントの前髪セットを購入すると、4種類の前髪を装備できる。位置や色、大きさを調整して、ほかの衣装やアタッチメントとのコーディネイトを楽しもう。髪型と組み合わせることで、キャラクターの雰囲気をガラリと変えられる。なお、前髪をキレイに反映させたい場合は、髪型を「帽子」髪型にするといい。「帽子」髪型はどのキャラクターもオールバックなので、装備した前髪をより際立たせることができるはずだ。

色を調整すれば、装備した前髪の部分のみ違う色に。

「前髪（右）」なら、右目を隠すような髪形にできる。

Extra
エクストラ

TALES
OF
XILLIA
PERFECT
GUIDE

精霊とリーゼ・マクシア

『テイルズ オブ エクシリア』の舞台リーゼ・マクシアは、精霊との共存によって成り立つ世界です。その生い立ちと世界の仕組みは、ひとりの創造主と偉大な精霊たちの力で守られています。

精霊に満ちた世界

「**リーゼ・マクシア**」。精霊の恵みによって自然が形作られ、その自然が人や動植物の命を支えているこの世界では、文明の営みもまた精霊の力によって築かれてきました。およそ二千年前にこのような世界の在り方を生み出したのが、数多の精霊の頂点に君臨する**創造主マクスウェル**です。彼は世界の礎である「**元素**」を司り、現在に至るまで世界の仕組みと、魂の流れを管理してきました。また彼の下にいる精霊たちのうち、生命の根幹となる4つの元素を司る**四大精霊**は、彼とともに世界の運行を支えています。人や自然界から生み出されるマナが精霊の糧となり、精霊はその力によって自然界のサイクルを成り立たせる。これがマクスウェルによって維持されている、世界の循環の仕組みなのです。

● 創造主マクスウェル

リーゼ・マクシアを見守る「精霊の主」です。また分体は人と精霊の魂を導き命を循環させます。

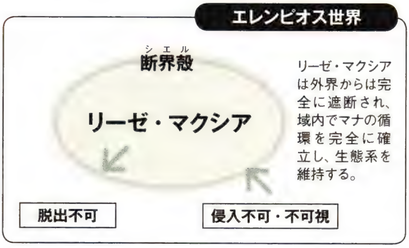
● 四大精霊

元素の力が具現化した精霊たち。火水地風を司る4人は「四大精霊」として信仰の対象になっています。

精霊マクスウェルの「理想郷」

マクスウェルがこうした仕組みに行き着いた理由は、**リーゼ・マクシア**が「**エレンピオス**」という大きな世界から切り離された場所であることからうかがえます。本来のマナの循環を無視した技術に走り、精霊を脅かすエレンピオスの在り方を危ぶんだマクスウェルは、マナの循環にふさわしい人間のみを選別し、彼らと精霊とで「**断界殻（シェル）**」で覆った、安全な理想世界を築いたというわけです。

☞**（図1）リーゼ・マクシアの存在意義**



「マクスウェル派」の人々

マクスウェルが「連れ出した」のは、マナを供給する脳内器官「**霊力野（ゲート）**」を備えた人間。彼らは自然界の生命と同じく生命活動の一環としてマナを生み出すため、新たな世界に必要とされました。「**賢者クルスニク**」の名で知られるリーゼ・マクシア人の祖は、現在のエレンピオスではまた、マクスウェルに導かれた「**マクスウェル派**」とも呼ばれます。

リーゼ・マクシア創世の歴史は少しずつ形を変えながらも、両世界で語り継がれています。

人間界と精霊界

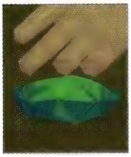
ところで人間と精霊は、普段どのような形で共存しているのでしょう。彼らは同一の「リーゼ・マクシア」に生きていますが、それぞれは個体が存在するための独自のチャンネルを持っています。これが「**人間界**」と「**精霊界**」の概念で、両者は同じ世界の同じ場所でありながら、別の視点からものを見ることになります。人間にとっては同じ場所に共存するはずでありながら、精霊の世界を本当の姿で知覚することはありません。しかし仮に精霊たちと同じ視点を持つことができるならば、我々にも精霊に満ちた「精霊界」の姿が認識できるというわけです。

4つの霊勢が集まるニ・アケリアの地。精霊界ではより濃い霊勢に満ちて霞がかかり、息苦しいほどの景色が広がります。

☞(図2)人間界と精霊界の関係

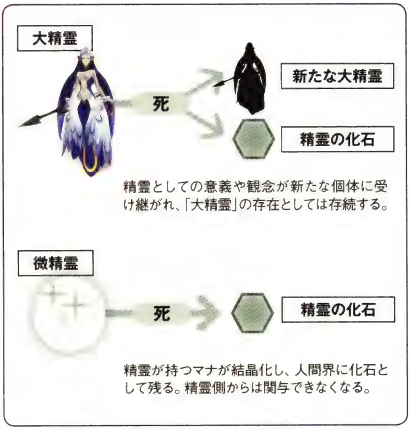
精霊の死

こうした世界の源である精霊も、いつかは死を迎えます。この死も世界全体にとっては、力と魂の循環に欠かせないもの。精霊が死ぬとき、その身に宿した力は結晶化して「**精霊の化石**」となり、エネルギーとしての形を変えて存続してゆくのです。またとくに大きな力を持ち、理を司る**大精霊**は、死を経てもその意義が失われることはありません。力は化石として、そして実体としては新たな個体の「大精霊」が現出し、世界を支えてゆくのです。



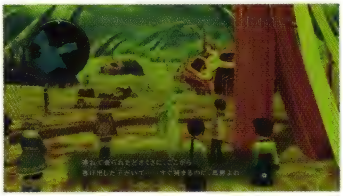
精霊の命が化石になると、その瞬間に人間界に定着します。精霊の化石は精霊界の精霊たちからは干渉できなくなるのです。

☞(図3)死んだ精霊のその後



ミラの死と精霊界の姿

死後、四大精霊の力で甦ったミラは、精霊界で多くの「人」に出会います。しかしこの「人」は実際には精霊界の「微精霊」。人間界の記憶をなくしながらも、新たな生に馴染んでいなかった彼女は、ふたつのチャンネルをさまよい、精霊が自分の知る「人」に見えていたのです。もしも彼女が精霊界で生きる道を選んでいたら、映る人々はやがて「精霊」の姿になったでしょう。



人に見えても本当は微精霊。もしここに人間がいれば微精霊の存在を感じるだけです。

精霊と精霊術

人々の暮らしに密接したごく身近な技術「精霊術」。誰もが気軽に用い、生活と切り離すことのできない重要な力は、リーゼ・マクシアを支える精霊たちとの共生関係が生み出したものです。

世界の根幹としての精霊術

人が何かを念じたり、目的を叶えようとするとき、それを実現させる力は何なのか。これを説明したのが500年前の学者**ハオ博士**です。事象に対する結果が生じるとき精霊の関与がある。要するに精霊の力を無意識に借りて目的を達しているというのが、「**ハオの卵理論**」を用いて解明された精霊術の正体です。

● ハオ博士

500年前に精霊術を「発見」した人物。術の仕組みを解明しただけでなく、それまで知られていなかった人と精霊との共存状態を明確にしました。

● ハオの卵理論

精霊の存在を仮定するうえで唱えられた理論。「卵がひとりでに割れる」ことを例に、見えない事象を解き明かすプロセスをわかりやすく論じています。

精霊術の仕組み

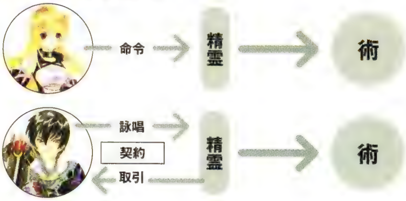
精霊術とは端的に言えば、「精霊との契約」です。人が持つ**マナ**を**精霊**に与える見返りに、精霊の力によってさまざまな恩恵を得るのです。図4で示したように、マナが供給され続ける限り精霊は人の申し出に応え、人は精霊にとって不可欠な生態系を保つという形で、両者は互いに利益を得ているのです。

☞(図4)精霊術が発動するまで

「直接使役」と「間接使役」

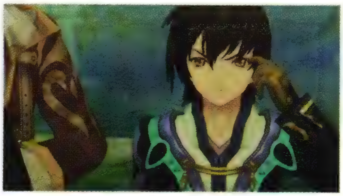
ところで一般的な精霊術とは、俗に「**間接使役**」と呼ばれるものです。人はそうと意識せずとも、詠唱によって精霊との契約がなされているのです。ですがミラだけは、すべての精霊の主たる立場からの「命令」で、契約を必要としません。これが「**直接使役**」。ジュードがミュゼを使役した関係も同様です。

☞(図5)精霊の使役



ジュードの霊力野(ゲート)

「霊力野(ゲート)」の発達はエレンピオス世界から人を選別する際にマクスウェルが判断基準としたもので、エレンピオス人は大半が退化しているのが実情です。両世界の親を持つジュードは、幸いにも霊力野の働きこそ備えていましたが、周囲の人々には劣るものでした。彼が柔軟な思考や豊富な知識に頼るのは、本人も気づかぬまま、そうしたハンデを補おうとするがゆえです。



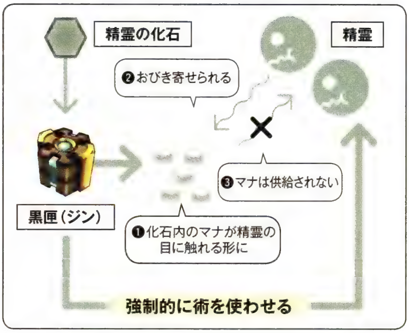
精霊術に対する本人さえ意識しない心構えが、熟考することを重視する一因なのです。

黒匣(ジン)

かつて人々は霊力野の退化を補うため、より簡単に精霊術を使う、すなわち**精霊**を使役するために、彼らをおびき寄せるマナを定着させる方法を編み出しました。これが「**精霊の化石**」を用いた「**黒匣(ジン)**」で、リーゼ・マクシアの隔離後も、現在までエレンピオスで用いられ続けています。黒匣を使う精霊術は実際にはマナが循環しないので精霊はやがて死に、化石ばかりがますます増えてゆくのです。

メリット	デメリット
・誰でも精霊術を扱える	・マナが供給されないので精霊が衰弱する

(図6)黒匣の仕組み



医療ジンテクス

医療ジンテクスは、黒匣の仕組みである「**算譜法(ジンテクス)**」の応用で、ジュードの父親ディラックの考案です。純度の高い化石を必要とする、高精度の算譜法として誕生しました。また彼はのちに、精霊を脅かす問題とも向き合い、リーゼ・マクシア人のマナを原動力にするよう改良しています。

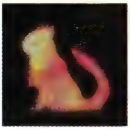
● **医療ジンテクス**
リーゼ・マクシアでは人のマナで機能するよう改良され、ミラがつけた医療ジンテクスも彼女のマナで効果を発揮していました。

源霊匣(オリジン)

源霊匣(オリジン)とは、精霊の化石を基にした人造精霊です。化石に残された精霊の存在記憶や術を具現化したもので、黒匣のように精霊を脅かすことも、またマナを必要とすることもありません。ただしまだ研究段階の技術で、独自に創造したアルクノアのジランドは、制御し切れずに命を落としました。今後のためにも早期の実用化が望まれています。

メリット	デメリット
・誰でも精霊術を扱える ・マナを消費しない	・技術的に未熟

● **大精霊の源霊匣**
大精霊が死んだあとに残される化石で生成し本体が有していた力をそのまま受け継ぎます。



● **試作型源霊匣**
微精霊の化石から生成された源霊匣。化石に残るマナによりそれぞれ姿や力に違いが変わります。

ミラと医療ジンテクス

怪我をした足の治療のため、ミラは医療ジンテクスを装着しますが、やがて外れてしまったことに気づかないまま旅を続けます。これはミラが一度死亡したあと、より精霊に近い存在として生まれ変わっていたことの、何よりの証拠。ジュードを心配させまいと、もはや新たな肉体には必要なくなっているにも関わらず、ミラはわざと医療ジンテクスを装着し続けていたのです。

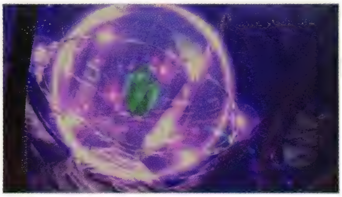
ミラの気遣いによる「治療のフリ」でしたが、ジュードは彼女の異変を直感しました。

リーゼ・マクシアの国々と文化

現在のリーゼ・マクシアはふたつの大国が支配します。歴史的にも文化的に大いに異なる道を歩んできた両国はさまざまな経緯を経て、現在では互いを牽制し合う緊張関係となりました。

ふたつの大国

リーゼ・マクシアを治めるふたつの国、それは**ラ・シュガル**と**ア・ジュール**です。両国は内海を挟んで向き合う形で、大陸の南北それぞれを支配しており、文化的にも、そして精霊の恵みがもたらす気候の区分「霊勢」としても、大きく異なっています。そして両国を隔てる「**ファイザバード沼野**」は、軍事的に大きな意味を持って、この均衡を支えています。



軍事力の追求は精霊の恵み「霊勢」を狂わせるほどの力を及ぼし、環境にも影響を与えます。

☞(図7)ラ・シュガルとア・ジュール

ファイザバード沼野
20年前に両国が衝突した激戦の地。現在でも国境防衛の要所。

王都：イル・ファン

ア・ジュール
諸部族の統一によって成り立つ連合国で多様な部族や習慣が混在する。新興国家として急速に発展する。

首都：カン・バルク

ラ・シュガル
「光の王都」イル・ファンを擁する一大国家。高度な精霊術文化と高い生活水準が特徴で、経済的にも安定している。

創世と「クルスニク伝承」

ところでリーゼ・マクシアとは、本来誰の手によって治められるべき地なのでしょう。人々は遙か昔から創世の時代に思いを馳せ、互いに起源としての正統性を主張してきました。そのひとつが「**クルスニク伝承**」です。クルスニクとは、精霊マクスウェルに導かれてリーゼ・マクシアを拓いたとされる賢者の名前。つまりはエレンピオスからやって来た人間のひとりというわけですが、各地ではやがて有力者たちがクルスニクの弟子や子孫を名乗って、一族の権威を高めようとしました。有名なのはラ・シュガルの「**六家**」とア・ジュールの「**七子**」、そしてニ・アケリアの人々です。この主張は当然ながら互いに譲ることはなく、現在では国家の威信をも賭けて、さまざまな伝承で箔をつけているという状態です。

☞(図8)各地の「クルスニク伝承」

ラ・シュガル
- **六家(りくけ)** — クルスニクの「6人の弟子」を名乗る。
  - ファン家
  - シャール家
  - トラヴィス家
  - イルベルト家
  - バーニャ家
  - ズメイ家

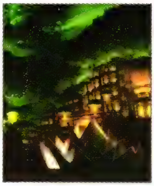
ア・ジュール
- **七子(しちし)** — クルスニクの「7人の息子」を名乗る。
  - ロンダウ族
  - キタル族
  - ・・・

ニ・アケリア — クルスニクの弟子や従者ではなく、クルスニク本人の直系子孫を名乗る。

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

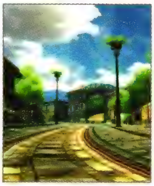
ラ・シュガル

ラ・シュガルは古くから中央集権を確立してきた南の大国です。精霊術文化は非常に洗練されていて、王都の**イル・ファン**をはじめ、島しょ部の**ル・ロンド**なども概して文化的です。国力も国策も一環して安定しているのは、現在の王家であるファン家のほか、六家など有力な貴族たちが長年に渡り発言権を維持しているため、揺るぎない政治体制と経済発展があるからです。ただし権力の集中は人々に閉塞感をもたらし、民意を反映するはずの議会も形骸化。ですが現王ナハティガルはそうした声に耳を貸すことはなく、反体制の動きも出始めています。



● **王都イルファン**

精霊術の粋を集めた「光の王都」。地下茎を上下水道に用いる「巨大水蓮」が巨大都市の機能を支えています。



● **鉱山街ル・ロンド**

北東部の離島。現在では多くが閉山しましたが、鉱山から産出された鉱石は産業の発展に大いに寄与しました。

政変「震撼する白夜」

ナハティガル王は武力によって王位を勝ち取った人物です。15年前、兄王子たちを退けた政変は「震撼する白夜」と呼ばれ、彼の圧倒的支持を証明するものとなりました。この争いには当時の名軍師「**指揮者（コンダクター）」イルベルト**も貢献しています。ところが当時の熱狂とは裏腹に、王は玉座を得たあと独裁に走るようになります。そのため現在ではむしろ民衆の反発の声が高まることとなりました。

● **ナハティガル王**

ラ・シュガルの現王。国民の高い支持を受けた即位でしたが、やがて独裁に走り反発を招いています。

● **「指揮者（コンダクター）」イルベルト**

ナハティガルを支えた名軍師で軍に数々の勝利をもたらすものの、王の独裁に異を唱えて軍を去った人物です。

自治領カラハ・シャール問題

こうした民衆の不満という点で見過ごせないのが、自治領**カラハ・シャール**の問題です。ラ・シュガルとの無血併合によって自治権を保つカラハ・シャールでは、ナハティガルの独裁に異を唱えた領主**クレイン・K・シャール**が領民の支持を集めます。これに対し中央政府は領主の暗殺で応えますが、元軍師イルベルトが領主家についたこともあり、くすぶる独立の機運を盛り立てる向きになっています。

● **クレイン・K・シャール**

カラハ・シャールの独立独歩な気風を重んじ、圧力を強める中央政府に危機感を募らせています。

● **カラハ・シャール**

自由と自治の精神が浸透する街。ラ・シュガル併合のあとも自立心は失われずつねに活気に満ちています。

ア・ジュールとの緊張

もうひとつの看過できない問題は、北の大国ア・ジュールの存在です。諸部族の統一を成し勢いに乗るア・ジュールを牽制し、やがては支配下に収めるべく、**ガンダラ要塞**での防衛や新型兵器「クルスニクの槍」開発に注力しています。これらに関わるのが参謀副長**ジランド**で、ア・ジュールとの緊張が高まるにつれ、王の独裁的な指導の下、行政や軍部における彼の発言権もまた増している状態です。

● **ジランド**

軍の参謀副長。「クルスニクの槍」完成に向けて王を支え、凡庸ですが今や欠かせない人材となりました。

● **ガンダラ要塞**

大陸南方からのア・ジュール侵攻に備える巨大要塞です。王都防衛に絶大な存在感を発揮しています。

ア・ジュール

ア・ジュールはもともと、部族単位の小国が乱立した地域です。これを連邦国家として初めて統一したのが、現在の王**ガイアス**。彼は10年前、わずか22歳の若さで統一ア・ジュールを成立させると、**四象刃（フォーヴ）**と呼ばれる優れた側近を従えて、またたく間に国力を高めてゆきました。元来、戦の腕の善し悪しが正義となる、闘争の歴史を持つア・ジュール。戦いによって諸部族を制圧したガイアスは、一貫した民衆のための王道を唱え続けていることもあってカリスマを獲得し、軍事力を拡大するラ・シュガルを抑えるべく、その領土を狙っています。

● ガイアス王

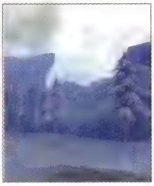
少数部族の出ながら天賦の才で度重なる抗争を制して、わずか22歳にして国家統一を成し遂げました。

● 四象刃（フォーヴ）

ガイアス王直属の臣下。それぞれが一小隊に匹敵する戦闘能力を持ち、王の治世を支えています。

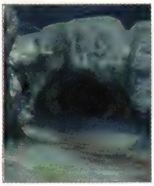
部族間抗争と「モン高原の戦い」

ア・ジュール成立までの歴史で最大の戦いは、現在の首都カン・バルクと、第二の都市シャン・ドゥの**ダーグ地下道**の間に位置する**モン高原**での戦いです。ロンダウ族はこの戦いでガイアスの傘下となりますが、最大部族のひとつが少数部族の出であるガイアス勢力に与したことは、その後の部族間抗争に多大な影響を与えました。また当時のロンダウ族の族長こそが、のちの四象刃ウィンガルです。



● モン高原

若きガイアスが大部族ロンダウ族を制し、その後の統一の足がかりとした伝説の戦いの場所です。



● ダーグ地下道

シャン・ドゥの街の防衛を担った地下道。部族同士で戦いがくり返されたア・ジュールの歴史が偲ばれます。

エレンピオス

隔絶されたリーゼ・マクシアの外にある**エレンピオス**は、資源としての精霊の存続が限界に来ていることから、リーゼ・マクシアにエネルギー問題解決の道筋を求めています。**アルクノア**は、そうした調査隊とマクスウェルの衝突という事件の影響で、リーゼ・マクシアに取り残された人々。ジランドの指導の下で本国と連絡を取り、故郷に利益をもたらすためにさまざまな非合法的活動に手を染めるのです。

● アルクノア

ジランドを指導者とするテロ組織。本国の侵攻の足がかりを作るため、各地に内偵を放ち水面下で活動しています。

● トリグラフ

「黒匣工（じんこう）都市」と呼ばれる巨大都市。都市機能のすべてを黒匣の力でまかなっています。

「理想郷伝承」の表と裏

精霊マクスウェルに導かれてリーゼ・マクシアの祖となった人々は、その後のリーゼ・マクシアの住民にとっては偉大なる始祖であり、エレンピオスの人々から見れば「選ばれし」存在です。賢者クルスニクの弟子を名乗る六家では、こうした栄光を讃え、あるいは切り捨てられたエレンピオスを偲ぶ伝承がいくつも作られました。しかしエレンピオスの大多数の人々にしてみれば、霊力野の働きを持ち、精霊を知覚し、それらを脅かす文明に異を唱える「マクスウェル派」の主張は、事実だという認識こそあれども、理想主義的な極論と映る側面がありました。黒匣を使うことなく多様な現象を実現する、マクスウェル派の人々が生きる世界。それは精霊の力が無尽蔵に溢れる理想郷であると同時に、神秘に包まれたある種の不可侵領域なのかもしれません。

リーゼ・マクシアの暦

リーゼ・マクシアでは精霊の恵みを基にした「**精齢(しょうれい)**」という暦が用いられています。四大精霊が司る水、火、地、風の力の盛衰で1年を12に区分し、それぞれの月をさらに4つの旬で表わします。これはたとえば地場(ラノーム)の大節である「地霊小節(プラン)」、「地霊盛節(アルブ)」、「地霊終節(フォレ)」では地の霊勢が強まるといったように、霊勢と暦とが不可分の関係にあるからです。

☞(表1)月の名称

月	表記	読み	意味	大節	支配力	主支配精霊
4月	水霊小節	プリュイ	雨	水場(ウンディス)	上昇	ウンディーネ
5月	水霊盛節	リヴィエ	河		最大	
6月	水霊終節	マール	海		下降	
7月	火霊小節	フー	火	火場(イフリタ)	上昇	イフリート
8月	火霊盛節	フラム	炎		最大	
9月	火霊終節	サンドラ	灰		下降	
10月	地霊小節	プラン	苗	地場(ラノーム)	上昇	ノーム
11月	地霊盛節	アルブ	木		最大	
12月	地霊終節	フォレ	森		下降	
1月	風霊小節	ベント	風	風場(ラシルフ)	上昇	シルフ
2月	風霊盛節	オラージュ	嵐		最大	
3月	風霊終節	カルム	凪		下降	

☞(表2)旬の名称

旬	表記	読み	意味	従支配精霊
1〜7日	水旬	ヴェル	緑	ウンディーネ
8〜14日	火旬	ルージ	赤	イフリート
15〜21日	地旬	ジョヌ	黄	ノーム
22〜28日	風旬	ブラウ	青	シルフ

例:9月8日の場合
9月→火霊終節(サンドラ)
8日→火旬(ルージ)
大節は火場(イフリタ)

リーゼ・マクシアの言語

リーゼ・マクシア文字は表記も含め、全土で共通で、下記のような表音文字になっています。そしてエレンピオスからやって来た人々が各地に移住したという関係上、**エレンピオス文字**とも非常に似通っています。文字の細部が異なるように見えますが、基本的に両世界の文字は同じ。リーゼ・マクシアの文化がエレンピオス文化を基にしていることが、言語のうえからも見て取ることができます。

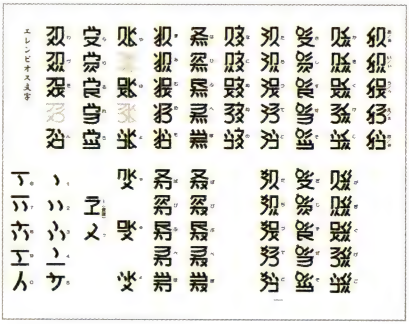
独自言語「ロンダウ語」

ウィンガルが用いるロンダウ語は、現在の英語をベースにした言葉。ただし英語文法ですがアルファベットの読みは独自のものが設定されていて、1文字ずつそれに当てはめて発音します。

例:
・「つまらないな」→"No match."→「ミ テティワア」
・「エリーゼ、先輩には敬意を払うものだ」→"Elise, show some respect to your sperior."
→「エリーゼ、サイバ シトゥン ディンスプンワティティイ ヤイオディ ソプンディウイディ」

● リーゼ・マクシア文字

● エレンピオス文字

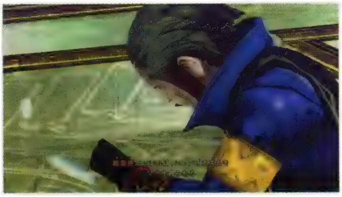


リーゼ・マクシアをめぐる攻防

二大国家による世界の覇権をめぐる戦い。しかしそれは世界を支える精霊の存続を左右するという、人の及びもつかない側面をも持ち、個々の利害を超えて世を揺るがすのです。

さまざまな思惑と行動

精霊の主を名乗るミラや大国の王たち、そしてエレンピオス側の意向。リーゼ・マクシアをめぐっては、さまざまな考えと野望とが渦巻いています。己の欲と民衆の利害。彼らが何を優先し、そのためにどんな方法によって敵対しているのかを考えてみましょう。そこにはつねに善悪だけでは割り切れない事情と、自らに課した使命とが混在しているようです。



一見すると独善的な主張であっても、彼らの目的にはまたある種の正しさも含まれています。

☞**(表3)各勢力の方針や目的**

ミラとジュード

・人と精霊のためには、過ぎた力「黒匣」や「クルスニクの槍」はなくすべき（ミラ）。
・ミラの考えを尊重し、精霊の命と恵みを守りたい（ジュード）。
・エレンピオスとの共存のために断界殻を破壊したい。

ガイアス

・強い指導者は責任と使命において、民衆を導く義務がある。
・「クルスニクの槍」は己が指導者であるために必要である。
・リーゼ・マクシアのすべての民のため、エレンピオスの黒匣すべてを破壊することを目指す。

ナハティガル

・力を求める者は何者をも力によってのみ制するものである。
・王者は義務や危険と引き換えに、民を犠牲にする権利がある。
・「クルスニクの槍」の軍事力でリーゼ・マクシアを支配する。

ジランドとアルクノア

・「クルスニクの槍」で断界殻を破壊し本国エレンピオスに帰還したい。
・リーゼ・マクシアの精霊を資源として限界まで搾取する（ジランド）。
・断界殻破壊の実績によって本国での地位と栄誉を獲得したい（ジランド）。

エレンピオス軍

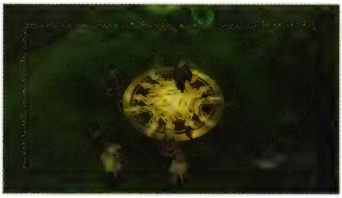
・リーゼ・マクシアの精霊や環境を、自国の資源として活用したい。
・異世界を犠牲にすることについては国内でも賛否両論。
・黒匣は昔からの技術であり、今さら手放すことは道理的に不可能である。

マクスウェル

・リーゼ・マクシアと断界殻を死守することがすべてに優先される。
・精霊をおびやかすエレンピオスの人間はすべて排除の対象である。
・異を唱えるならば己の身代わりに設けたミラであっても容赦しない。

戦いを支える新技術

新しい技術。それはつねに争いを理由に生まれます。対抗勢力に勝利すべく、リーゼ・マクシアでは多くの技術が編み出されました。これらはひとつの場所に留まらず、時に盗まれ、あるいは策略によって、さらなる進歩を遂げています。その結果、本来ならば何より重視されるはずの、民衆の命を二の次にしかねない強力な兵器が生まれているのです。



ローエンは両大国の戦争を止めるため、自ら増霊極を扱い霊勢を操って沼野に軍を進めます。

黒匣(ジン)兵器

エレンピオスで生まれた**黒匣兵器**は、アルクノアの手で持ち込まれ、急速に拡大しています。精霊を死に至らしめるためミラやマクスウェルは危険視していますが、根絶には至っていないのが現状です。

● 黒匣兵器を携行する兵士

アルクノアやエレンピオス本国の兵士が用いる黒匣兵器は、圧倒的な威力で人も精霊をも脅かします。

クルスニクの槍

創世の賢者の名を持つ「**クルスニクの槍**」は黒匣を起動キーにした巨大砲で、そもそもは断界殻を打ち消すために、エレンピオスで考案されたもの。自国への帰還と栄達を目論むジランドによって、ラ・シュガルで建造されたこの装置は、ナハティガルは兵器と聞かされていますが、エレンピオスにとっては異世界侵攻の切り札であり、世界の脅威なのです。

ジランドはいずれ自分が奪うつもりで、ナハティガルを欺き都合のいいように開発させました。

(表3)「クルスニクの槍」開発の変遷

- エレンピオス本国で「断界殻を打ち消す装置」として開発
- ↓ **実現化せず**
- 断界殻の一部破壊、エレンピオス軍、リーゼ・マクシアへの侵攻。ジルニトラ号遭難
- ↓
- ジランド、帰還のためにリーゼ・マクシアで「断界殻を打ち消す装置」を建造することを決意
- ↓
- ナハティガルに「強大な新兵器」として技術供与、開発着手
- ↓ **精霊の大量死が発生**
- ラ・シュガル、ア・ジュールならびにミラ、「兵器」として認識。所持をめぐる攻防
- ↓
- ジランド、断界殻を破るため、本来の目的として使用、目的達成

増霊極(ブースター)

使用者のマナを増幅させて精霊術の威力を上げる**増霊極**はア・ジュールの開発したものですが、そこにはラ・シュガルの黒匣の技術が関与しています。人体改良によって精度向上を目指した過去もあり、今も副作用の問題を抱えたまま拡大を続けているのが実情です。

● 携行型増霊極

● 独立型増霊極

(表4)増霊極研究の変遷

- ラ・シュガル軍において、マナ増幅のための携行型兵器の考案
- ↓
- ガイアスに抵抗するア・ジュール蛮族の反乱軍、ラ・シュガルより技術を盗み、「増霊極」を開発
- ↓
- ガイアス軍、反抗勢力の持つ「増霊極」に着目、研究所を接収
- ↓
- ア・ジュールを挙げて「増霊極」を研究。直接装備型、体外装着型を経て、独立型の増霊極を完成

☞(年表)リーゼ・マクシア世界の動向

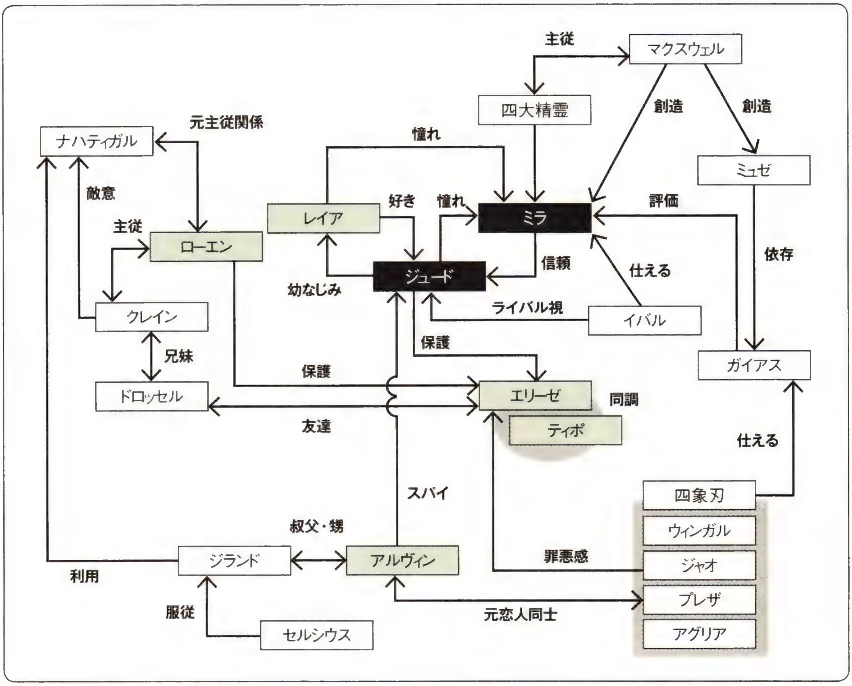
リーゼ・マクシア暦	～年前	ラ・シュガル	ア・ジュール	エレンピオス
	～2000			現在のエレンピオスに相当する地域で、「算譜法(ジンテクス)」技術発展。人々が知らぬうちに精霊が死に、「精霊の化石」が大量に生まれる。
	2000	マクスウェルによる断界殻(シェル)形成。隔離世界「リーゼ・マクシア」誕生。		
		マクスウェルに率いられてリーゼ・マクシアを訪れた人々の子孫、各地に繁栄する。		黒匣なしでさまざまな技術を可能にする異郷「リーゼ・マクシア世界」が語り継がれる。
		「六家」伝承の成立。	「七子」伝承の成立。	
	約500	ハオ博士による「精霊術」の発見。それまで自然現象ないし超常の能力と思われていた精霊術が、霊力野から生み出されるマナを媒介にした、精霊との契約によるやり取りであることが判明。いわゆる『ハオの卵理論』。以降、精霊学と精霊術が体系化され、飛躍的に技術が進歩する。		このころからエレンピオスの精霊、徐々に減少を始める。算譜法の発展による代償。
2231	62	ローエン誕生。六家イルベルト家の分家に生まれる。		
2241	52	ナハティガル誕生。六家ファン家の三男として生まれる。		
2251	42		ジャオ誕生。本名オルテガ・キタル。キタル族に生まれる。その巨体と、獣と過剰に意思疎通することから疎まれて育ち、のちに当時の族長を殺害して逃亡し、魔物を操る山賊として恐れられる。	
2258	35			ジランド誕生。本名ジランドール・ユル・スヴェント。エレンピオスの名門スヴェント家の当主の弟として生まれる。
2261	32		ガイアス誕生。本名アースト・アウトウェイ。少数部族アウトウェイの族長の嫡子として生まれる。	
2265	28	風霊盛節(オラージュ)の奇跡 ローエン34歳。「風霊盛節(オラージュ)の奇跡」の活躍により「指揮者(コンダクター)」イルベルトとしての名を知らしめる。	ウィンガル誕生。本名リイン・ロンダウ。ア・ジュールの二大部族のひとつ、ロンダウ族の世継ぎとして生まれる。	
2267	26			アルヴィン誕生。本名アルフレド・ヴィント・スヴェント。エレンピオスの名門スヴェント家の嫡男として生まれる。
2269	24	クレイン誕生。六家シャール家の嫡子として生まれる。		
2271	22		プレザ誕生。本名ジル・ルーイン。ア・ジュールの一部族の出ながらラ・シュガルのスパイである父親と、それを手伝う母親の間に生まれる。	

リーゼ・マクシア暦	～年前	ラ・シュガル	ア・ジュール	エレンピオス
2273	20		リイン（ウィンガル）8歳。多くの兵書を読み解き、竜盤で当代の名人を破る。ロンダウの神童と呼ばれ、将来を嘱望される。	
		ファイザバード会戦 ローエン42歳。ア・ジュール連合軍を追い詰めるも、予期せぬ大津波により、人生ただ一度の「引き分け」となる。	アースト（ガイアス）12歳。ロンダウ族の一員として初陣を飾り、頭角を現わす。	
		ファイザバード荒野の大津波 大消失（グランロスト） ミュゼ、リーゼ・マクシアに現出。断界殻の欠片を用いてマクスウェルが創る。ミラとともに断界殻の維持を担い、断界殻の存在を脅かす者を抹殺するという、世界構造の真実を前提にした使命を帯びる。		ジルニトラ号の遭難 エレンピオス政府、「次世代エネルギー局」による、「異世界」リーゼ・マクシアの大規模探索。大津波発生。精霊マクスウェル、侵攻するエレンピオス政府軍に対抗する。この混乱でジルニトラ号、津波に巻き込まれリーゼ・マクシアの断界殻内に閉じ込められる。アルヴィン6歳。ジランド15歳。
			ミラ、ニ・アケリアの地に現出。エレンピオスの侵攻を受けた精霊マクスウェルが、断界殻の維持のための身代わりを創る。	
2275	18	ドロッセル誕生。六家シャール家の長女として生まれる。		
2276	17		リイン（ウィンガル）11歳。父をアースト（ガイアス）に殺害される。3人の叔父に補佐され、ロンダウの長となる。一族を挙げてアーストの追討を開始。	
2277	16	イバル誕生。ニ・アケリアの巫子の一族に生まれる。ほどなくしてミラの従者としての使命を仕込まれ、自身もそれを誇りとする。	アースト（ガイアス）16歳。このころより、字（あざな）「ガイアス」を名乗る。	
			リイン（ウィンガル）12歳。3人の叔父が次々とガイアスに返り討ちに会い、配下の兵の大半がガイアスに寝返る。自ら采配をとり、ガイアスの一団を追いつめるが、何度も策を破られ敗北を喫する。	
2278	15	ジュード誕生。エレンピオス人の父ディラックとリーゼ・マクシア人の母エリンの間に生まれる。レイア誕生。父ウォーロックと母ソニアの間に生まれる。	モン高原の戦い ガイアス17歳、リイン（ウィンガル）13歳。大雪原にて、ガイアスの連合軍とリイン率いるロンダウとの決戦。リインの奇策がガイアスを完全包囲する。しかしこれにより雪崩の危機発生。ガイアスの指摘を受けたリインは全軍に撤退を命じ、その判断によって、両軍の多くの命が救われた。ガイアスの力量を痛感し、リインは一族を挙げてガイアスの配下となる。ガイアス、リインに「ウィンガル」の称号を与える。	
		アグリア誕生。本名トラヴィス・L・ナディア。六家トラヴィス家の次女として生まれる。妾腹であるため、母ともども他の兄弟らから壮絶ないじめを受けて育つ。		
		震撼する白夜 ローエン47歳。ナハティガル37歳。先代ラ・シュガル王死亡。ナハティガル、ふたりの兄王子を蹴落とし、王位を継承する。叩き上げの王子として支持を集めたナハティガルの即位に民衆は2昼夜に渡り沸き立つ。		

リーゼ・マクシア暦	～年前	ラ・シュガル	ア・ジュール	エレンピオス
2279	14	ミラ6歳。アルクノアの子供たちと接触し、ガラス玉をもらう。人間との交流における数少ない思い出になる。		
2280	13			このころ、ジランド「アルクノア」を組織し、水面下で活動を開始。徐々にラ・シュガル側と接触し、軍にエレンピオスの技術を持ち込む。
2281	12		エリーゼ誕生。南方に暮らすルタス夫妻の下に生まれる。以降、家族でモン高原に移住。以後4歳までの間に逃亡中のオルテガ(ジャオ)と接触。両親とともに4人で生活する。	
2282	11	このころア・ジュール蛮族の反乱軍が、ラ・シュガルから黒匣の技術を盗む。		
2283	10			
2284	9		ガイアス23歳。ウィンガル19歳。ア・ジュール反乱軍との交戦にて増霊極の存在を確認。調査を開始。リーベリー岩孔にある反乱軍の研究所と研究者を接収し、開発続行を指示。ラ・シュガルの新技術の入手ならびに、対外情報・工作機関の強化。	このころ、「次世代エネルギー局」、正式に「異界省」として発足。ジランドとアルクノアの活動が、衰退するエレンピオスの光明となる。
2285	8		オルテガ(ジャオ)34歳。ガイアスに取り入ろうとする兵士の密告で、潜伏先を突き止められる。ガイアスが差し向けた討伐隊に追われ交戦。エリーゼの両親、戦闘に巻き込まれて死亡する。オルテガ(ジャオ)、再び逃亡生活に。エリーゼ4歳。イスラに捕まり増霊極研究所に売られる。	
2286	7		オルテガ(ジャオ)35歳。ガイアス配下のウィンガルを破るも、ガイアスに敗北。その強さを認め、自らも配下となり「ジャオ」の称号を授かる。	
			ウィンガル21歳。試作型増霊極(直接装備型)完成。ガイアスの助けになろうと更なる力を求め、自ら試験体となる。強力なパワーを得るが、副作用も甚大。以後、独立型増霊極に開発方針を転換。	
			エリーゼ5歳。「被験体E」として第二世代型(体外装着型)実験に参加。好成績を出すものの、心的要因が影響か継続的な安定性に欠く。	
2287	6		エリーゼ6歳。独立型増霊極(ティポ)完成。人間とのマッチング実験において、もっとも適正なブースト効果を発揮する。	
		「クルスニクの槍」実験開始		
		ミラ14歳。「クルスニクの槍」起動による微精霊の大規模な消失を感知。黒匣の殲滅のためイル・ファンに赴く。		ジランド29歳。ナハティガルの相談役として、「クルスニクの槍」起動を成功させる。エレンピオス本国、自国で研究を続けていた技術を用いた「精霊術相殺装置」が、隔離世界で稼働にこぎ着けたことを確認。
2288	5	ローエン57歳。軍拡・独裁路線に走るナハティガルに疑問を感じ、軍を去る。放浪の時代。		
2289	4	このころナディア(アグリア)、生家から家出し、ストリートチルドレンとして暮らす。プレザに拾われ行動をともにする。		
2290	3			

リーゼ・マクシア暦	～年前	ラ・シュガル	ア・ジュール	エレンピオス
2291	2	シュレイズ島事変		
		ジュード13歳。イル・ファンにて医学の勉強を始める。ローエン60歳。シャール家にて執事の職に就く。	ガイアス30歳。アグリア13歳。ア・ジュールの人々が住みながら、ラ・シュガルが領土権を主張しているシュレイズ島に、ラ・シュガル軍特殊部隊が上陸。目的はクルスニクの槍の実験に使用するための人狩り。特殊部隊の指揮官は、ナディア（アグリア）の異母兄たち。ガイアスとウィンガル、プレザ、ジャオ、ならびにナディア（アグリア）の5人が敵部隊を殲滅。ナディア（アグリア）、兄たちを殺害して復讐を遂げ、「アグリア」の称号を授かる。聖獣の称号「四象刃」が揃う。	
2292	1	アグリア14歳。生家トラヴィス邸に火を放ち、復讐を完遂する。	ウィンガル27歳。ジャオ41歳。増霊極研究所にて何者かの潜入を許す。侵入者と交戦するが取り逃がし、研究所の廃棄を決定。エリーゼ11歳。ジャオとともにハ・ミルに出立。	アルヴィン25歳。ア・ジュールの増霊極研究所に潜入する。目的は第三世代型増霊極の入手。
2293	0	「クルスニクの槍」大規模実験		
		ミラ20歳。精霊の大量死を察知し、再びイル・ファンに向かう。ジュード15歳。ラフォート研究所にてミラと出会う。	ガイアス32歳。ラ・シュガル軍の新型兵器「クルスニクの槍」の情報を得る。	

☞（図11）人物相関



ジュード・マティス

「お節介、お人好しって言われちゃうけど、放っておけないから」

Jude Mathis

性別：男性　年齢：15歳　身長：163cm　武器：ナックル　戦闘タイプ：拳法使い　出身：ル・ロンド　一人称：僕　CV

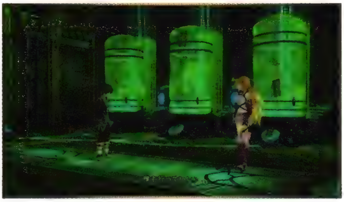
医師を目指し、イル・ファンのタリム医学校で学ぶ少年。真面目で成績も優秀、論理的な思考によって困難を切り抜ける力を持ち、教授らからの期待を受ける。幼少時の経験から自然と人に尽くすことが身についており、困っている人を放っておけない持ち前の性格が災いして、精霊の主ミラとともにラ・シュガル軍から追われる身となる。

手探りのまま
世界の答えを求めて

**出会いは、精霊たちが死んだ夜の必然。
大いなる力を持ちながら
力を奪われた精霊の主に惹かれて
少年は異国に旅立った。
やがて世界のうねりの中心に
自分が立つことになろうとは
思いも寄らずに。**

重罪人の逃亡劇

医学校の担当教官であるハウス教授を捜し、軍管轄下のラフォート研究所を訪れたジュード。四大精霊を使役する女性ミラともども、物々しい警護に命の危険にさらされた先で見たのは、人のマナを吸い上げる禍々しい人体実験の様子と、巨大兵器「クルスニクの槍」だった。辛くも施設から脱出するも、施設侵入の罪で国家犯罪級の罪人という烙印を突きつけられたふたり。傭兵アルヴィンに導かれ、ジュードは大切な恩師の死を悼むこともできないまま、異国に向かう船へと身を躍らせるのだった。



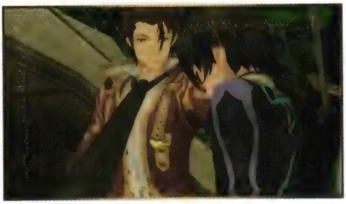
**「た、確かに迷惑かけるような
ことはしたけど、
それだけで重罪だなんて……！！」**

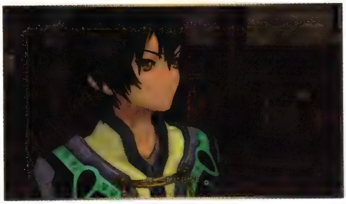
● ハウス教授

ジュードの担当教官。せっかく功績が評価されたハオ賞も、受賞を知らないまま「クルスニクの槍」実験の犠牲になった。お気の毒です……。

自己責任と自己弁護

一度軍に追われる身になれば、恐らく医者への道は立たれ、順当な将来は望めない。持ち前のおせっかいやお人好しぶりが災いして、一瞬にして自分の人生を狂わせてしまったことを、ジュードは承知していたが、軍の恐ろしい実態を見て見ぬフリをするのが正しいのだとは、ますます思えなかった。失った力を取り戻すべく、故郷に戻る手はずを求めるミラを手助けしようと、彼は甲斐甲斐しく世話を焼く。人間社会のルールにも、剣の扱いにすらも戸惑う彼女の面倒を見ることで、拠りどころをなくしてしまった自分自身に、差し当たっての目的でも与えようとするかのように——。

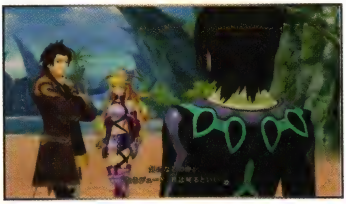


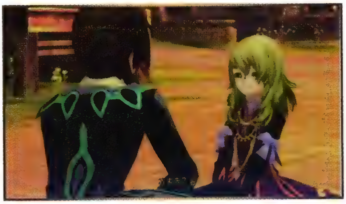


「……でも、
僕が勝手にやったことだから」

自分のやり方

「人間と精霊を守るため」だとしても、自分はミラのように、感情を感傷だと切り捨て、行動を優先順位だけで線引きできない。そう言うジュードはハ・ミルの人々から迫害される少女エリーゼを村の外へと連れ出す。「放っておけない」からこそ、ミラに促された「自分のやり方」で、エリーゼを幸福にしようと強く誓うジュード。しかし軍から追われる少年の身に、いかほどの選択肢が許されているだろう。目の前の不幸を取り除きたい、その一心で歩む彼の道は、いつかエリーゼの信頼を裏切り、今以上に傷つけてしまいかねない、ひとりよがりで自己満足に陥る危険と背中合わせだった。





「やるべきことのためには、
感傷的になっちゃいけないの？」

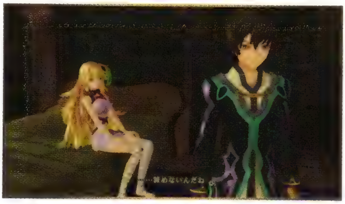
● 精霊学の教授
医学校のベンチに座って、人と精霊との共生関係について頭を悩ませている先生。日暮れを心配してるけれど、イル・ファンはいつも夜ですよ!?

● 医学校の同級生
ジュードの同級生のひとり。真面目な学生に「媚びてる」とか「うまいことやった」とか文句ばっかり。

● エデさん
ジュードの患者さんにして、街の治安を守って駆け回る、頼れるラ・シュガル正規軍小隊長。つぶらな瞳とアゴがチャーミング。

大切な女性(ひと)の覚悟のそばで

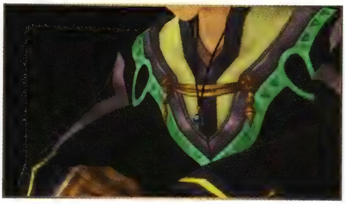
ミラの奪った「クルスニクの槍のカギ」、すなわち「黒匣(ジン)」を取り返すため、ついにラ・シュガル軍はミラを拘束する。救出に向かった先で目にしたのは、ナハティガルに挑み、激しい傷を負ったミラの姿だった。長い昏睡の日々。「精霊の主」の死を予感し、ジュードはひどくうろたえる。しかし目覚めた彼女は、挫折ではなく変わらぬ覚悟の言葉のみ口にした。どれほど傷ついても命を賭して世界を守るとくり返すミラの気迫に、ジュードもまた心を決める。それは彼女を押し留めるのではなく、彼女の足となり、使命を支えることだった。



「なんでさ!? どうしてそうなんだよ!
おかしいよ! 今のミラには、
もうなんの力もない!」

与えられた証

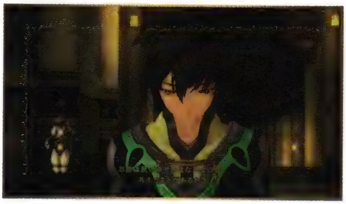
ミラを父ディラックの下へ。かつて父が行なっていた先進的な治療に希望を託して、ジュードは遠い故郷ル・ロンドを目指す。そんな旅の途上、献身への感謝と友愛の証に、ミラは大切なガラス玉で作った首飾りで応えてくれた。失った未来と引き換えに得た覚悟と想いに報いるように、光は彼の胸に輝き、ミラを負う背に一層の力を与えた。



「ぼ、僕が……ずっとやってあげるよ」

ガイアスとの出会い

ア・ジュール統一王ガイアスに謁見したジュードは、「人の幸せ」を問われ言葉に窮する。ミラは人の強さを前提に、意志と選択こそが幸福だと言い、ジュードも彼女を盲目的に肯定した。しかし、強き者が道筋を見出し与えることが幸福だとするガイアスの言葉は、弱き者を知る彼の胸に迫る。



「幸せ…… ? それは……」

● タリム医院の患者
精霊術に失敗してタリム医院を訪れた患者たち。こんなにぐるぐる巻きになるなんて、誰が見たってただごとじゃない!

● 世精石
ミラの「四元精来還」の儀式に使った石。社に戻さず放ったらかしにしてしまった。すみません……。

● 野生のボア
ル・ロンドに向かう道すがら、ミラを乗せた馬に突進してきたボア。この事件のおかげでミラをおんぶする栄誉に預かったのだから、これを僥倖と言わずして何という。

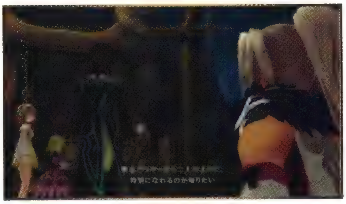
喪失と再生

ナハティガル王を制し、テロリスト・アルクノアの本性を現わしたジランドを退け、「クルスニクの槍」の破壊に挑み続けたミラ。しかし彼女はその代償に命を落とし、大きな犠牲とは裏腹に、世界を覆う断界殻(シェル)を消すことも叶わなかった。命がけの「ミラの使命」はすべてムダになったのだ。大切な人を目の前で失い、ジュードは深い喪失の中にさまよう。だがそんな彼を奮い立たせたのは、ほかでもない、ずっと見つめてきたミラの面影だった。「ミラならきっとこう言う」。自分は裏切り者だと臆面もなく語り、今や自暴自棄になるアルヴィンを強く叱咤し、励まし続けてくれたレイアやローエンを促すようにして、ジュードはついに自分の「なすべきこと」を見つける。それは本当の「精霊マクスウェル」に世界の真意を問い正し、異世界エレンピオスに脅かされるリーゼ・マクシアを守ることだ。愛した人の遺志を受け継ぐだけでなく、自分自身がその手で掴んだ信念として。

「ミラは……偽物の使命に生きたとしても、それでも……自分の命を賭けて責任をとったんだよ」

追いかける者、追えなかった者

マクスウェルの巫子としてミラに仕え、彼女の守護者を自認してきたイバルは、その座を奪い、あまつさえ彼女を死なせたジュードへの怒りを爆発させ、ついに直接対決を迫る。喪失の先に遺志を継ぐことを見出せたジュードと、そうでなかったイバル。いずれ劣らぬ力を持ちながら、信念の違いがふたりの運命を大きく分けたことを、イバル自身も感じているのであろうと、去りゆく背を見送りながらジュードは感じる。悲しみに呑み込まれても、這い上がって想いを受け継いでいける強い心。それがあるのは彼女の従者ではなく仲間として、互いに願いを確かめ合っていたがゆえだと。

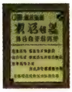


「僕はどうやったら二人のように、特別になれるのか知りたい」

● **研修医の白衣**
白衣とは男っぷりを2割増しにする魔法のコスチューム。かっこいいジュード先生の仰せのままに！

● **ジュードの両親**
マティス治療院を経営するふたりはともに医療従事者で、ル・ロンドの住民が健康に過ごすためになくてはならない存在。クールな目元がジュードにそっくり。

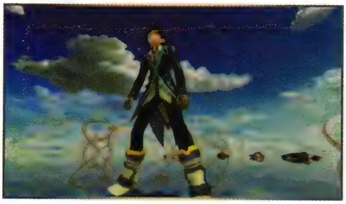
● **マティス治療院**
ジュードが少年時代を過ごした実家。診察室のほかに入院用の病室もふたつ備えた、頼れる医院。



▲治療院の看板

強い祈りを

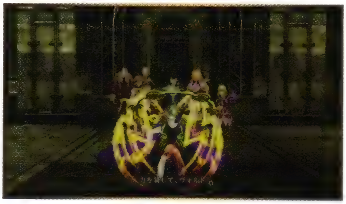
精霊を守るため隔離世界リーゼ・マクシアを創り、ミラを身代わりに据えたマクスウェルは、エレンピオスをも救いたいと言うジュードを危険視し襲いかかる。圧倒的な力にもひるまず、ミラの面影ともに強く訴える彼の願い。それは次元の向こうの精霊界にさまようミラに届き、ついに自我をなくしていた彼女を人の世界へと呼び戻した。



「何が終わったっていうんだ！
あなたが決めることじゃない！」

希望の架け橋

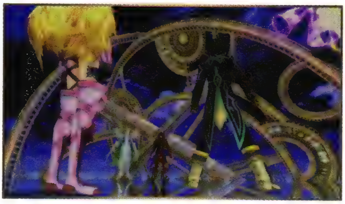
「医療ジンテクス」と呼ばれる革新的な治療技術を持ちながら、いつしかそれを否定するようになった父ディラック。彼はまさにその技術を開発したエレンピオス人だった。「黒匣」による「算譜法（ジンテクス）」がリーゼ·マクシアに及ぼす悪影響を知るからこそ、悩み続けた父。ジュードはふたつの世界の架け橋である己の存在意義を思い知り、「源霊匣（オリジン）」と呼ばれる人工精霊技術に、両世界の共存の道を見出そうとする。精霊を犠牲にすることなく、すべての人が精霊の恩恵を得られる、それは未だ道半ばではあるが、唯一の希望の灯だった。



「可能性はゼロじゃない。
やってみなきゃ、わからない！」

人の願いの力を信じて

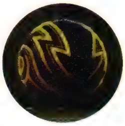
今やリーゼ·マクシアを預かる者としてエレンピオスの黒匣を敵視するガイアスは、大精霊ミュゼを従えてジュードを阻む。だがジュードは両世界の希望「源霊匣」の可能性を説いた。感傷でも構わない。すべての人が幸福になれる方法を探したい――。彼はただ心の命じるままに、王者に挑む。



「僕はまだ弱くてちっぽけな人間だよ。
だけどいつか強くなってみせる。
僕を……信じてほしいんだ」

● ミュゼ
トウライ冷原に現われた「ミラのお姉さん」。こんなに強くてキレイな大精霊に抱きしめられたうえに、恐れ多くも使役してしまった……ポッ♥

● ヴォルトの源霊匣
ヘリオボーグ研究所で創られた源霊匣。まだ研究途上だがジュードは見事に使役した！　気合いの勝利？　それとも精霊を操る才能アリ！？



▲いつもは力をまとって球形になっている。ちょっと不気味……。

「僕が信じた未来って、甘くてバカなのかもしれない。でも、ミラは僕を信じてくれた」

信念の証

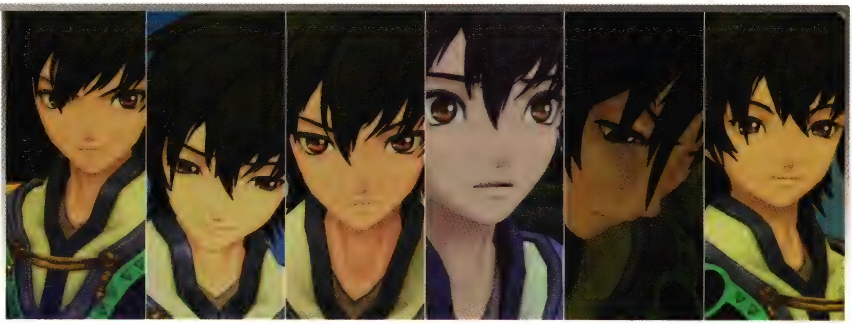
初めはただ
ミラがまぶしくて
追いつきたくて、
彼女の強い意志を
自分の心に置き換えた。
やがて己の力で
考え、答えを求めて
困難を越えていこうと決めた。

考えること、考えてゆくこと

思考によって行動を選ぶのは
霊力野の発達に恵まれなかったのを
知らず知らずに補おうとするから。
すなわちそれは、
血の半分が外の世界の者である証。
両方の世界につながる身には
未来を導く役割がある。
不器用な父の、それを支えた母の、
少ない言葉と貫いた心が
何よりも自分に託された意味。

命を知る少年

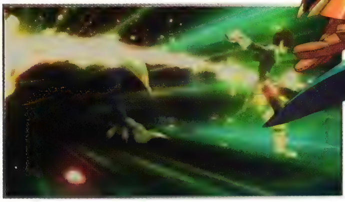
死にゆく魂が、
世界に託したかったこと
それはミラだけでなく、
分かたれた世界をめぐる争いで
命を落とした人々の無数の祈り。
輪廻の世界の果てで、
彼は人と精霊とが行き交い願う、
その心の持つ力を目にした。
信じることが
すべてを凌駕する力だった。

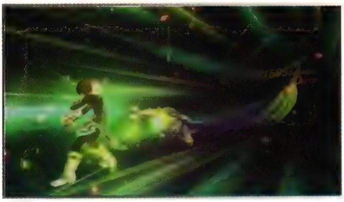


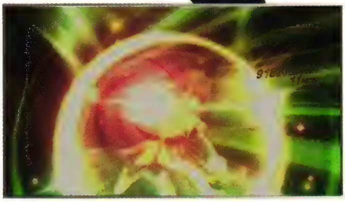
● 秘奥義

殺劇舞荒拳

「殺撃（さつげき）！　はっ！　てやっ！
はーーーーっ！　舞荒拳（ぶこうけん）！！」



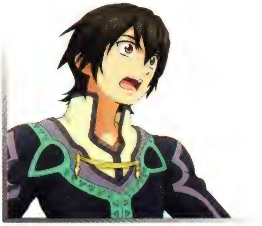




● ファイティングチャット

「僕だって！」

「こいつ強いよ！」



「ちょ、多すぎじゃない！？」

「逃げるなら追わないけど……」

「僕は、もっと強くなる！」

● ロングチャット

「僕はジュード」

「仕方ないよね」

「そんなことないよ」

「ありがとう」

「そ……そうかな」

「わからないよ……」

「僕はあきらめない！」

「それって……？」

「ええ～!?」

「素敵だなって……」

「知らないんだね……」

「しかたないよね」

「僕は認めないよ」

「『ハオの卵理論』……」

「勝手にして」

「力になりたいって」

品行方正で優等生なジュードは、折り目正しい言動が基本。ゆえにいつの間にやら、無茶をしがちなミラやナンパなアルヴィンを諌める世話女房役に収まっている。考えをめぐらせるときに、こめかみに指を添えるクセがトレードマーク。

ミラ＝マクスウェル

「決断に必要なのは時間や状況ではない。お前の意志だ」

Milla Maxwell

性別：女性　年齢：20歳　身長：168cm　武器：剣　戦闘タイプ：術剣士　出身：ニ・アケリア　一人称：私　CV

精霊の主「マクスウェル」を名乗る女性。精霊を犠牲にした兵器「クルスニクの槍」を破壊しようとするものの、守護者である四大精霊を失い、ジュードの助けを借りて使命を果たす旅に挑む。なすべきことのためには犠牲を厭わない厳格さから、時に冷徹な印象を与えるが、仲間との出会いで人間の感情を理解し、自らもそれを得てゆく。

誰より強く
世界を願う者

精霊は、世界を形作る大いなる力。
それを統べる彼女はまた
世界そのものを預かる存在でもある。
世を脅かす傲慢に、鉄槌を。
扉を開けて見下ろす先には
自分さえ知らない、己の運命が
暗く横たわっていた。

災いの予感

精霊マクスウェルとして世界を見守り続けるミラは、遠くイル・ファンに精霊を脅かす災いを感じ取り、四大精霊を従えてラフォート研究所に踏み込んだ。しかし禍々しい「黒匣（ジン）」を持つ巨大兵器「クルスニクの槍」は、強大な力を持つ四大精霊をたやすく捕縛してしまう。手足とも言える精霊たちを失い、戦うすべを何ひとつ知らないままで、己が庇護するはずの人の子に追われる身となったミラ。彼女は自分に関わったばかりに共謀者に仕立て上げられた、少年ジュードとともに故郷を目指す。

「やるぞ。
人と精霊に害為すこれを
破壊する！」

● イバル
ミラの護衛にして世話係の巫子。大切なミラのために衣装まで用意するマメさ。しかしなぜヘソ出しスタイルにこだわっているのか、問いただしたい。

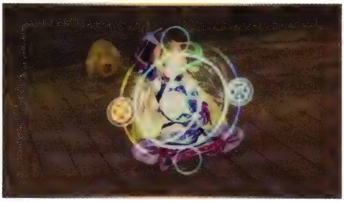
人の幸せ

四大精霊を失い、肉体的に人と同一となってしまったミラは、生まれて初めて「空腹」を知り、「食事」をすることの意義を理解する。それは単に栄養を摂取するだけが目的ではない。気心の知れた者同士が食卓を囲んで腹を満たすという、誰もが何気なく行なう行為にこそ、人がもっとも大切にすべき幸福がある。ミラは飾らぬ実感として、ジュードやアルヴィンにそう語った。

「食事というのは、なかなか楽しい。人は、もっとこういうものを大切にすればよいのだ」

戻らぬ守護者

ミラは聖地ニ・アケリアの社で「四元精来還」の儀式を行ない、消えた四大精霊を呼び戻そうとする。しかし術は弾かれ、守護者たちはミラの呼びかけに応じることはなかった。現実が物語るのは、四大精霊を拘束した「クルスニクの槍」の圧倒的脅威。ならばこそ、力をなくしたままであっても、人の世を脅かす存在を駆逐しなければならない。身を案じる巫子イバルには村を護るよう言いつけ、ミラはジュードを正式に旅の仲間として受け入れる。少年の拳よりもお節介と熱意こそが、供を承諾する後押しになった。



「私にはなすべきことがある。私は、それを完遂するために行動しているだけなのだから」

揺るがぬ決意

ミラが持ち出した黒匣を狙い、ラ・シュガル軍では参謀副長ジランドが直々にミラを拘束する。しかし彼女は巻き込まれたエリーゼやドロッセルの命よりも、使命の方が重要だと、ふたりの前で臆面なく言い切った。守るべき人に責められようとも、使命には換えられない。声なき絶望を浴びた。

「傷つくこと、失うことは私にとって恐怖にならない」

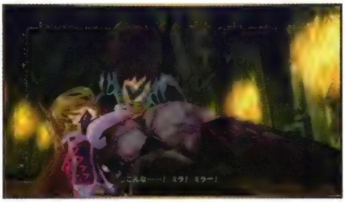
● 四大精霊
ミラを守る火・水・地・風の大精霊。20年前に赤ん坊のミラを育てるために彼らが消えて、世界は大混乱した。ひとこと言ってくれたらよかったのに……。

● シャール家の骨董品への考察
シャール家に飾られている骨董品にミラは興味津々。「興味深いと感じるのは、美という抽象概念を実用品にまで適用したがる人間の不合理性云々」だそうな。

● 買い物に連行されるミラ
旅立ちまでの束の間、ミラは女子同士の買い物に引きずられてゆく。「厳密には私に人の性別の概念は当てはまらないぞ。現出する際に人の女性の像を成したが云々」という空しい声を残して……。

人に似た身で

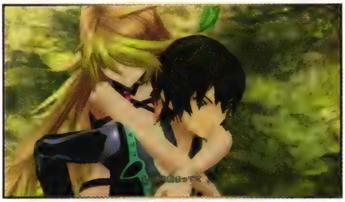
黒匣で造り出した兵器に守られて、要塞の奥にナハティガルはいた。王としての地位と威厳のために、民を犠牲にしてでも欲望を満たすと豪語するラ・シュガルの暴君は、リーゼ・マクシアの歴史の中で人がくり返してきた、愚かなわだちの上を行く男だった。ミラは四大精霊の助けもなく、足には恐ろしい呪環をつけたままで、ただひと振りの剣を頼りにナハティガルに挑む。そして身体が宙に描かれた魔法陣に触れたとき――ジランドの宣言どおりに呪環は爆発し、ミラの足をズタズタに引き裂いた。救出にかけつけたジュードの腕の中で、彼女は身じろぎすることもできず、その意識は果てた。



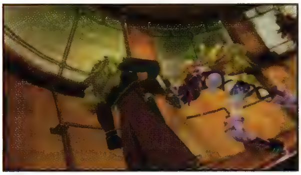
「なすべきことを歪め、
自らの意志を力として
臨まない貴様などに！」

地を這う覚悟

意識を取り戻したミラはジュードの父が持つ治療法に希望を託し、歩くこともままならない身体を背に負われ、遠くル・ロンドを目指す。そこへ現われたミラの巫子イバルは、神聖な身体にケガを負わせたジュードなど信用ならないと、往来で剣を抜く騒ぎを起こした。しかし当のイバルは彼女が命じた使命を放棄し、勝手な判断で駆けつけた身。目先のことに囚われて己のなすべきことを見誤るふたりを見限り、ミラは這いずって先へ進む。信念とは綺麗事ではない。気高い精霊の主が泥にまみれることを厭わぬほどの覚悟を伴うもの。ふたりの少年はその姿に気圧され、彼女の前に自分を恥じた。



「気が済むまでやっているがいい。
私はもう行く」



● 怒りのミラ
人の分を超えて力を欲する王を野放しにはしておけない。ガンダラ要塞にその姿を見つけたミラは必死に追いすがる。「ナーハーティーガールー！！」

● 火傷したミラ
四大精霊の加護がないがために、ガンダラ要塞の呪帯の爆発に傷ついてしまった身体。痛々しくて見ていられない……。

● 包帯姿のミラ
運び込まれたシャール家で応急手当を受けた姿。傷だらけの両足には包帯。いつもの籠手を外したしどけない姿は、不謹慎だけどちょっとかわいい。

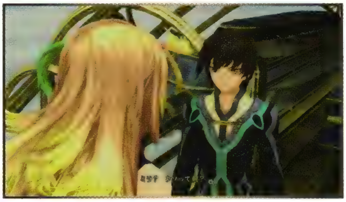
ふたつの信念

ナハティガルを暗殺し、源霊匣セルシウスを使役してリーゼ・マクシアを手中に収めようと本性を現わしたジランドを前に、世界を守る意味を互いに問うミラとガイアス。弱き者を導く重要さを強く主張するガイアスを、ミラは肯定も否定もしない。それこそ人が己の生の中で問い続けるべきもの。自分はただ見守る立場だ、とだけ答えた。

「私が答えを出してやれるものではない。お前の正義はお前だけのもの。私など関係ない」

矛盾

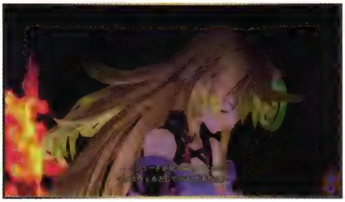
自分が死ねば世界を守る断界殻が消え、リーゼ・マクシアが脅威にさらされる。ゆえにミラは、絶対に死んではいけないはずだった。しかし今、彼女は身を挺してでも「クルスニクの槍」を破壊すると己に命じる。それは決定的な矛盾だと、もはや疑いようがなかった。断界殻の死守が「マクスウェル」の存在意義ならば、自己犠牲の肯定は、自分が精霊の主という定義から外れた存在だということになるからだ。しかし彼女はジュードに真実を明かすのをためらった。「マクスウェル」に寄せる少年の期待とあこがれを、壊してしまいたくなかった。



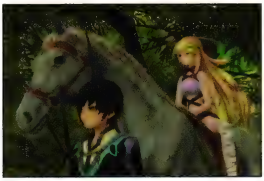
「ジュードに真実を知られるのを……私は恐れているというのか……？」

そして選んだ死

ジランドを討ち「クルスニクの槍」に対峙したミラは、胸の内を自覚する。自己存在の矛盾へのとまどいより、自分の死がジュードを悲しませ、また失望させるのを恐れた。ならばせめて気高い「ミラ＝マクスウェル」として、担う使命の完遂を。ミラは決意とともに四大精霊の力を解放した。



「ジュードの前ではこのままで…………ジュードが好きでいてくれるマクスウェルとしての私でありたい」



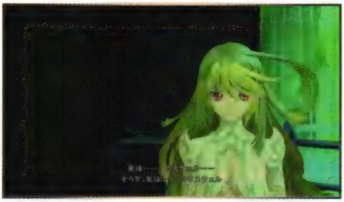
● シャール家の馬
ル・ロンドに向かうミラのため、ローエンが用意してくれた。傷ついた身体を優しく運んでくれた彼、ぶつかってきたボアに驚いて逃げたけれど、どこでどうしているのだろう……。

● 首飾り
首飾りに仕立ててもらった思い出のガラス玉。高価なものではないけれど、自分を支えてくれる大切なジュードへの感謝に替えて。

● 「お嬢さん」ミラ
「漆黒の羽交換屋」がくれる衣装をまとったミラ。ミニスカートと編み上げニーハイブーツがやたらとかわいい。イバルが見たらどんな反応をする？

たゆたう世界で

使命も、そして自分の名前すらも忘れ、「かつてミラだった女性」は、死と魂の輪廻をすり抜けて、精霊界をひとりさまよった。自分を案じる4人の存在は、生まれ落ちてから片時も離れなかった四大精霊そのものだったが、皆との会話も、自分の目を通して垣間見る世界の様子も、過去の記憶を取り戻す力にはならない。そんな彼女の脳裏をよぎるのは、人の世界に生きた時、誰よりも近くにいた少年との思い出だった。現われては消える少年の面影に魂を揺さぶられ、「絆」を求め――そして唐突に肉体を取り戻したのは、自分を悼みながら遺志を継ごうとする、大切なジュードの下だった。



「なぜ私は抗ってまで死を選んだ！
――ジュード！」

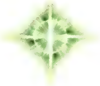
マクスウェルになる者

マクスウェルの身代わりとして生み出され、仮初めの力を与えられた存在。ミラは背負う真実を知っても、世界を守るために戦う意志を失うことはなかった。すべてに優先されるのが人と精霊の幸福であることには、自分の正体などいささかも影響しはしない。彼女は今や断界殻によって閉鎖されたリーゼ・マクシアだけでなく、断界殻を消し去りエレンピオスもろともひとつの世界として、すべてを等しく救おうとしていた。ジュードや仲間たちとともにたどり着いた、その結論。自分が本当の「精霊マクスウェル」として世界を救う礎になることは、孤独と寂しさよりも、気高く崇高な誇りとなった。

「マクスウェル、私の使命は
あなたのものだったが、
同時に私のものでもあった」

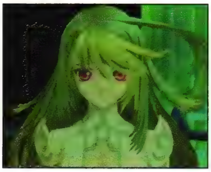
ニョロ
ニョロ

● マクスウェル
ミラを生み出した正真正銘、本物のマクスウェル。精霊の主らしく威厳も貫禄もあるけれど、とにかく「長い」。



● 魂の光
ミラの記憶を留める光。社にいるマクスウェルの分体が返してくれた。本体はカンカンに怒っていたのに、本当にいいの！？

● 精霊ミラ
精霊界に生まれ変わったミラの姿。記憶をなくしているから、話し方もしぐさもいつものミラより健気で、守ってあげたい♥



「私はミラ＝マクスウェル。精霊の主だ。泣いてなどいない」

精霊の主

人と、数多の精霊たちは
互いに力を与え支え合い、
やがて死ののちに循環する
切り離せぬ関係の存在。
だからこそ、そのいずれもが
健やかに生きるために
彼女は戦う。
傷つくことも死ぬことさえも
それ自体は何ら恐れるものではない。

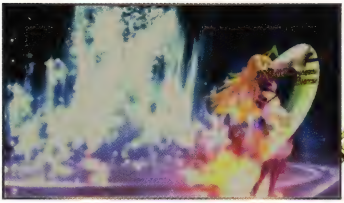
偽りの存在

「二千年以上生きた」のはマクスウェルで
自分は、ただその記憶を与えられ
20年の時を過ごした
身代わりの、人の身。
それでも世界のために戦う意味を
心に刻んでいるならば
未来を求める想いを
止めることなどできはしない。
何よりも自分に託された意味。

死と再生

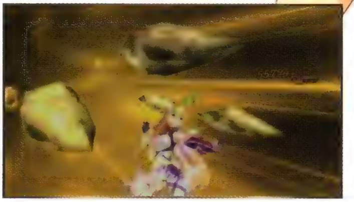
輪廻から引き離され
心を置き去りにして生まれ変わった命。
魂の流れに漂う彼女は
少年の願いでつなぎ止められた。
人でなく、精霊にもなり切れずに
手に入れた新たな命で
今度こそ本当の「マクスウェル」として
世界を抱く大いなる存在になろうと決めた。

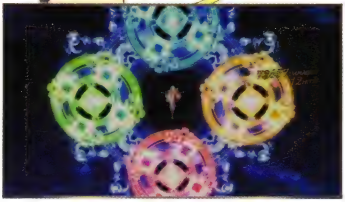
● 秘奥義



スプリームエレメンツ

「始まりの力！　掌（て）の内に！
我が標（しるべ）となり！
こじ開けろっ！　スプリームエレメンツ！！」





● ファイティングチャット

「邪魔をするな！」

「強敵のようだな」

「私に任せろ！」

「恐れるものはなにもない！」

● ロングチャット

「ミラ＝マクスウェルだ」

「うむ、感謝する」

「いいものだな」

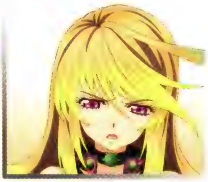
「構わん」

「万事順調だ」

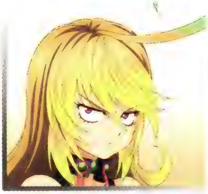
「参ったな……」

「諦めんぞ」

「そういうわけだ」



「難しいものだな」



「ジュード……」

「そうなのか!?」

「買い物!?　私がか?」

「私に人の性別の概念は……」

「ふむ、興味深いな」

「これが空腹か……」

「じゅるるる……」

人を見守る「精霊の主」ではあるが、超越した立場とは裏腹に、ミラはなかなか感情豊か。照れたり相手をにらみつけたりして、くるくると変わる表情を見ていると、人間の女性と何ら変わりなく見える。綺麗にくびれたウェストは見事。

アルヴィン

「あれま、俺に助けられて、すっかり俺のトリコになったかな」

Alvin

性別:男性　年齢:26歳　身長:182cm　武器:両刃大剣、銃　戦闘タイプ:銃剣士　出身:トリグラフ
本名:アルフレド・ヴィント・スヴェント（Alfred Vint Svent）　一人称:俺　CV 杉田智和

仕事を求めて各地を渡り歩く傭兵。軍に追われるジュードとミラの前に現われ、彼らの逃亡を助ける。巨大な剣と銃とを駆使して戦う腕は確かで、各国の内情にも通じ、頼もしさを感じさせる。しかし気さくで気のいい男として振る舞う一方で、思わせぶりな発言も多く、本音を語ることを避け、親しい中にもどこか含みを感じさせる。

赤く灼けた空
偽りの笑顔で見上げて

顔はいいから笑顔で騙す。
口がうまくて女にモテる。
腕も立つから傭兵稼業でも
そこそこ食いっぱぐれない。
そうして軽薄そうに笑いながら
虎視眈々と獲物を狩って生きて、
人と本気で向き合うことを止めた。

謎の傭兵

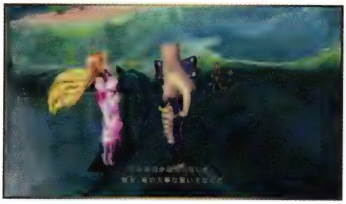
肩に担ぐのは巨大な剣。もう片方の手には、火の精霊術を撃ち出すと見せかける大振りの銃。アルヴィンが現われたのは、研究所から脱出したジュードとミラが、軍に追われるままたどり着いた海停だった。かゆいところに手が届く都合のよすぎる登場を、本人も金目当てだと軽く言ってのける。しかし軍事機密を見聞きし、あるいは奪い、逃亡の身とあらば、彼らが自分を頼るのは必至だ。報酬は存分に期待させてもらうから。臆面なくそう語って、腕利きの傭兵は隣国ア・ジュールまでの水先案内人となった。

「おっと。話はあとな。
連れの美人が行っちまうよ？」

● 脱出の跳躍
ジュードをラ・シュガル軍から逃がす瞬間の大活躍。身長163cmもあるジュードを抱えて、船めがけて大ジャンプをやってのけた。傭兵の身体能力ってすごい。

語らぬ本性

ミラが隠し持つ「クルスニクの槍のカギ」、すなわち黒匣の在り処を求めて、ガイアスの配下・四象刃のプレザが一行に接触する。旧知の仲だと知られるのを気にもせず、彼はあくまで「雇い主」ミラの味方だと断言した。傭兵の定義で煙に巻いて、己の目的という核心を皆の目から隠すように。



「どんな用かは知らないが、彼女、俺の大事な雇い主なんだ」

「大人」の目線

旅の折々で伝書鳥を飛ばし、書簡のやり取りを欠かさないアルヴィン。異国にいる人と、とだけ告げた言葉を鵜呑みにするジュードの純粋さを、彼は失笑とも苦笑いとも取れる面持ちで眺めた。お節介が高じてミラの逃亡劇に巻き込まれ人生を棒に振り、エリーゼの境遇に同情して身柄を引き受けたかと思えば、処遇をめぐって気苦労を背負い込む。本人も承知の上の優等生ぶりを、親しげに肩を抱くのはひやかし半分だ。同じくらいの歳のころ、自分は生きるための問答無用の選択を突きつけられていた。舐めた苦みは吐き捨てるような語気をはらんで、誰に聞かせるでもなく口をついた。

「ただガキなんだよ……」

食えない男

招かれたカラハ・シャールの領主邸で、アルヴィンは仲間の素性を売り、見返りに軍の情報を得る。結果的には領主クレインの信頼を得た駆け引きは、しかし傭兵流の処世術というよりも、自分はいつでも寝返ると、そう宣言するかのような態度。茶化した弁解以上のことは、まるでする気もなく。

「売ったなんて人聞きの悪い」

● **サマンガン海停の宿屋**
訪れたサマンガン海停でのつぶやき。アルヴィン曰く「ベッドがふかふか」らしい。女ったらしのアルヴィンが言うと、いろいろ勘ぐってしまう……。

▶付け尻尾にキツネを模したニーパッド。小物もいちいち小悪魔的で色っぽい。

● **昔の女？**
四象刃のプレザは昔いっしょに暮らした、ただならぬ仲。懐に入り込む諜報員にはセクシーさも必要なのだろうけれど、そのお肌、若者には目に毒です。

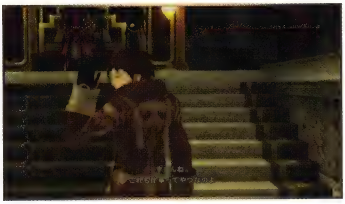
仲間とは

テロリスト・アルクノアに雇われて、ミラの情報を流している。シャン・ドゥで命を狙われた一行に、アルヴィンは自分の立場を明かし、これ以上危険にさらされるよりも、スパイだとバラしてでも危機を回避したいと告げる。口にした点においては、包み隠さぬ事実。しかし度重なる不審な行動を鑑みれば、この告白すら芝居だと見られるのは無理からぬことだった。だが闘技大会決勝の舞台で待ち受けていたのは、聞かされていたミラ暗殺ではなく、ティポの誘拐。まさかの標的違いに彼は弁解の叫びを上げる。その声を受けたミラは、意を得たりとばかりに言葉を返した。「頼む」。すなわちもっとも信用ならないであろう自分に託された、それはティポ救出の任務。切迫した場面で仲間を試したミラの策士ぶりに面食らいながら、アルヴィンは走った。ミラの短く鋭い言葉は有無を言わさぬ気迫に満ちていて、度重なる裏切りを仕事と割り切るには、彼らの信頼は胸の深い場所をえぐった。

「俺は知らなかった！」

三度の裏切り

対ナハティガルの共闘を打診するため、ガイアス王への謁見を叶えた一行。しかしアルヴィンは仲間の目の前で、ミラの隠した黒匣の所在をガイアスに密告する。二重三重の裏切りの中で実際は誰のために動いているのか、彼は自嘲の笑みでごまかした。



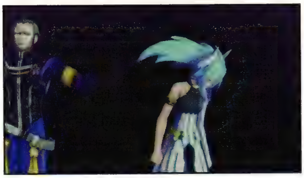
「お前たちが俺を
信じてくれてるってのは
知ってるよ」

母の死

ナハティガルの側近ジランドはアルクノアの指導者としての正体を現わし、故郷エレンピオスからおびただしい数の軍勢を呼び寄せる。リーゼ・マクシアは蹂躙され、彼に従うアルヴィンには、本当の素性であるエレンピオス人の「アルフレド」として、ジュードらと袂を分かつ瞬間が訪れたはずだった。しかし突如もたらされた母の訃報。母親を故郷に帰すためだけにジランドの手駒となり、血反吐を吐くような苦しみの中でテロ活動に生きた身には、目的の完遂を間近にした母の喪失は唐突過ぎた。20年もの間抱

● ジランド
ラ・シュガル軍の参謀副長にしてアルクノアのリーダーは、アルヴィンの実の叔父。世話になったから頭が上がらない。しかしひと言もの申すならば、「世を忍ぶ仮の姿」とはいえ、その髪型はない。

● セルシウス
ジランドが秘密裡に創造した氷の大精霊の源霊匣。「クール系の美人」とはアルヴィンの言。



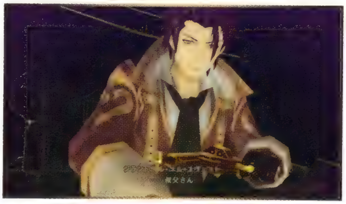
● ジランドとセルシウス
ミラに話しかけるセルシウスに、ジランドは平手打ちを喰らわせる。いくら主人と従者でも、横暴ぶりが痛ましい。

えてきた抑圧された感情を持て余し、彼はやり場のない怒りを、超然と構えるミラに向けずにはいられなかった。

「あーあ、母親は死んで、
ジランドに裏切られるしよ……
どうなってんだよ、俺の人生」

叔父との決別

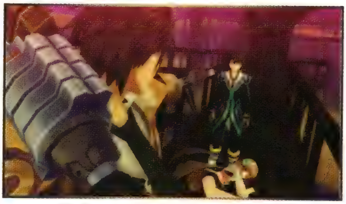
エレンピオスを支える精霊資源を確保する場にして、故郷でのし上がる踏み台。リーゼ・マクシア全土を野望の駒としか見ていなかったジランドの本性を知り、アルヴィンは源霊匣セルシウスを駆る、唯一の身内を討つ決意をする。故郷を夢見て導いてくれた若き日の叔父の姿は、もうそこにはない。



「ジランドール・ユル・スヴェント
……叔父さん」

瓦解

犠牲となるのを承知で「クルスニクの槍」を止めたミラ。よしんば彼女が死のうとも、それを機に世界を覆う断界殻が消えれば、故郷への帰還を望むアルヴィンには好都合だった。しかし断界殻は消えない。一時であれ「仲間」だった人を見殺しにしながら、身勝手な願いすら叶わず、彼は20年の歳月が無に帰したことに絶望する。そしてすがったのは、精霊ミュゼだ。ジュードたちを殺すから、どうか故郷に帰してくれ、と。自暴自棄になるままジュードとレイアを襲撃し、そして逃げた。上った先に待っているのが地獄だろうと、その糸を這い上がることでしか、もう生きられないと思っていた。



「俺たちはただの人間だ。
あいつのようにはできない」

● **アルクノアの構成員**
アルヴィンも属するアルクノアたちは、お互いに見分けがつくように、みんなおそろいのスカーフをつけて。ブランドはやっぱり「フィシマージュ」？

● **アルヴィンの銃**
飛び道具は世を忍ぶスパイ稼業にはうってつけ。しかもいい男が銃を構える姿って画になるだろ？

● **形見の銃**
倒したジランドから取り返した銃。スヴェント家の当主に代々受け継がれる、リボルバー式の年代もの。メンテナンスをサボっていたジランドのせいで戦闘では使えないが、これぱかりは譲れない。

もう一度、チャンスを

寄りどころを求めて四象刃を頼り、仮の宿を得た。しかし再会した仲間はミラの遺志を継ぎ、世界のために戦うと言う。己を見失ったままの男を尻目に、子供だと侮っていた彼らは、いつの間にか自分よりもずっと大人になっていた。愚かな自分を非難し、それでも居場所を空けてくれたとき、アルヴィンはようやく気づく。孤独な時代に求め続けた「帰る場所」は、そこにあったのだ。人と真っ直ぐ向き合うことから逃げていた自分には、見えなかっただけで。

「あいつ……あんな大人みたいなマネするようになったんだな」

母の生きたふたつの空に

心を遠い故郷に残し、止まったままの時間をリーゼ・マクシアで生きた母レティシャは、「幼い息子」アルヴィンの様子を愛おしそうに語った。弱り切った身体で笑う姿はもう亡く、母を重荷に感じながらも看てくれた闇医者イスラも、アルクノアの被害者となり心を狂わせた。人の驕りと愚かさとがさらなる悲劇を生む世界の分断は、もうごめんだ。母の亡骸に、せめて空の向こうにある、故郷の風を感じさせたいと思った。

「母さん……バカだな……」

孤独の終わり

幼くしてリーゼ・マクシアに漂着し、母のために素性を隠し続けて生き、安らぎなどどこにもなかった。偽りの自分でもいいから受け入れてくれる場所を求めた日々を自嘲する彼を、エリーゼが微笑み慰める。弱音を吐くのはとても無様で、しかしこの身を蝕み続けた毒を洗い流してくれるようだった。

「自分が踏み出さなくちゃ、誰も俺とつながろうとしてくれない。だけど、一人よりずっといい」

● バラン
エレンピオスで暮らすアルヴィンの従兄。生き別れてから20年も経っているのに、彼の顔をちゃんと見分けて保護してくれた。さすが切れ者。

● レティシャ
シャン・ドゥで伏せっていた、アルヴィンの大切な母親。評判のお手製ピーチパイ、食いしん坊のミラとレイアはさぞかし食べてみたかったに違いない。じゅるり。

● 「カジュアル」アルヴィン
「漆黒の羽交換屋」が譲ってくれるコーディネイト。赤のパーカーとタイトな黒ジャケットで、軽薄さ倍増。

▲母さんの特製ピーチパイ

「ホントの気持ちを言葉にするのは下手なもんでね」

仲間

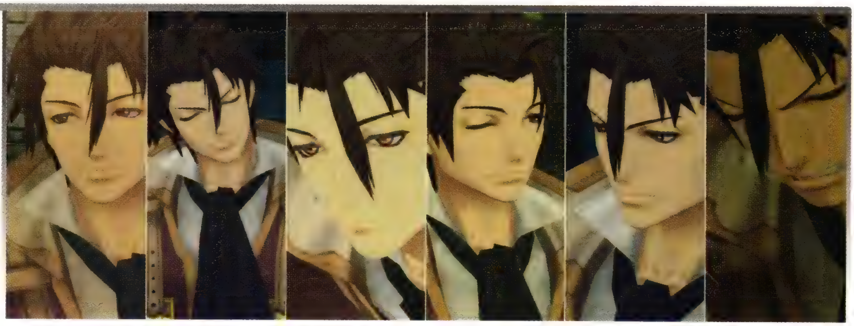
そう呼ぶに似たものを
いくつも渡り歩いたけれど
つながりが長続きすることはなかった。
けれど今、手の中に残ったのは
ぼろぼろになって、醜態をさらして
そんな自分をまだ見捨てなかった
人のいい少年たち。
彼らと「仲間」でありたい。
心をさらけ出すのには
まだ少し勇気がいるけれど。

ここではないどこか

今度の休暇には家族で海にいくのよ。
ジルニトラ号っていう、大きな船で。
母は百万回も同じ言葉をくり返す。
いつか、家に帰れるから。
夢にさまよう母に言い聞かせて
叔父に言われるままに
「仕事」を覚え、
自分の心と、人を殺した。

嘘の仮面

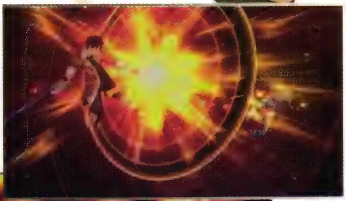
一度裏切られた人間は
同じ相手には心を開かない。
そうして人はいつしか
騙し合いの生き方に慣れてゆく。
どこまでが本心だったのか
気づいたときにはもうアルヴィンにも
わからなかった。
ひとつ確かなのは、恥も体面も
身を守ってはくれないということ。
利用できるものは何だって使う。
人の真心でさえも。



● 秘奥義

エクスペンダブルプライド

「目かっぽじってよく見てな！
おたくの最期の光景だ！
エクスペンダブルプライド！！」



● ファイティングチャット

「体勢を整えろ！」

「やべっ、やられた！」

「みんな死ぬなよー」

「お前が目障りだったんだよ！」

「このまま潰しちまえ！」

● ロングチャット

「よろしくな」

「サンキュ」

「参ったね」

「罠だな」

「任せとけって」

「そういうことかよ」

「クソッ！」

「おいおいマジかよ」

「おい待てって！」

「疑ってんの？」

「ま、いいけどね」

「しょうがないねえ～」

「ガキってのはさ」

「さあ、どうだか？」

「悪いが仕事だ」

「諦めてくれ」

怪しくないところを捜すほうが難しいぐらいに、二枚舌もはなはだしいアルヴィン。優男の笑顔で信用させておいて、手の平を返して捨てるのだから、端正な顔も考えものだ。自慢のスカーフは羽織ったコートの裾まで届くかなりの長さだとわかる。

エリーゼ・ルタス

ティポ / Tipo

性別：？？？　年齢：？？？　身長：30cmくらい　CV

エリーゼが肌身離さず持ち歩くぬいぐるみ。自在に飛び回り、ときどき伸びる。しゃべるのが苦手なエリーゼの気持ちを他意も遠慮もなく代弁し、彼女を守ってパワフルに戦う頼もしい相棒。

「やっぱり友達は、**ニコニコ楽しく**だねー！」

「……わたし……あの、**だいじょうぶ**……です」

Elise Lutus

性別：女性　年齢：12歳　身長：145cm　武器：ティポ、杖　戦闘タイプ：精霊術士　出身：不明　一人称：わたし　CV

ハ・ミルの村に閉じ込められていた少女。村人から疎まれ、過去の記憶もなく、ぬいぐるみのティポを唯一の友達として過ごしてきたため、人と話すことが不得手。自分に歩み寄ってくれたジュードに強い信頼を寄せ、仲間の力になりたい一心でともに戦う道を選ぶ。幼いながら優れた精霊術の素養を持ち、強力な術の数々を使いこなす。

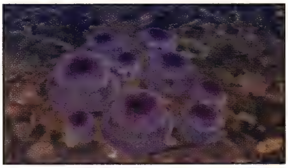
雪景色の向こう いつか咲く小さな花

「ティポ」がただひとりの話し相手。
本当は寂しくてしかたがないの。
誰か、いっしょに、いてください。
少女は温かな手を探す。
ずっと夢見てきたのは
友達と呼べる人と
ささやかな幸福を笑い合えること。

ひとりぼっちの世界

ハ・ミルの村は、どこに行っても果物のいい匂いがするし、ごはんはおいしくて、何より朝焼けがきれい。歳の近い子供もたくさんいるから、外からはいつもにぎやかな声が響いてくる。けれどエリーゼはひとりだった。正確にはひとりと1匹。彼女を連れてきた「おっきなおじさん」は、村長に世話を託すと、すぐに忙しそうにどこかへ行ってしまう。面倒だけは見てもらえるが、決して歓迎はされない。それが胸に突き刺さるから、エリーゼはたったひとりの友達、ティポを抱えてずっと孤独に耐えていた。

「え、えと…………
なにしてる……んですか？」



● ケムリダケ
サマンガン樹界に群生するキノコ。こんなにグロテスクな外見で、しかも胞子でひどい目に遭ったのに、エリーゼの大好物に。

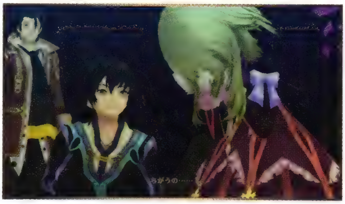
海へ

ラ・シュガル兵を追い払った姿を目に留めていたのだろう、エリーゼはジュードと名乗る年上の少年に声をかけられた。村に来て、進んで接触を持たれるのは初めてのこと。しかもティポの姿に驚いても、怖がったりしないで笑ってくれた。疫病神と罵り遠巻きにするのではなく、友達だと言ってくれた。それだけで十分。彼女は差し出された手を取った。初めて見る海の広がりと潮の香りとみんなの笑顔は、幼いころの記憶がないまま、それを寂しいと思うことも忘れている、長い孤独の闇に射す光に思えた。

「わーい♪　友達ー♪
ジュード君は友達ー♪」

仲よくいたい

初めての旅、初めての冒険。しかし幼い自分の存在がジュードたちの足枷になっていると、エリーゼは感じていた。とりわけミラは先を急ぎ、それをいさめるジュードとの間に険悪な雰囲気が漂う。心を分かち合うべき人同士が争う姿など、エリーゼがもっとも見たくない光景だ。彼女は涙さえ浮かべて訴える。友達同士みんな仲よくいてほしいと、ただその想いを勇気を振り絞って。



「仲よくしてよー。
友達は仲よしがいいんだよー！」

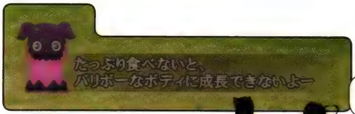
ティポと引き離されて

「クルスニクの槍のカギ」を探すジランドにさらわれ、エリーゼはミラとドロッセルともども要塞に監禁される。彼女の精霊術ならば、要塞の警備兵を退けることなど造作もないこと。けれどティポと引き離された今、戦う力どころか歩く勇気さえ出なかった。ティポは生きる支えそのものだった。

「わたし……ティポがいないと
ダメなんです……
ティポがいないと……戦えない……」

● ハンマーをもったヒゲモジャのきょじん

樹界に出没すると海停でウワサになっていた「おっきなおじさん」ジャオ。エリーゼを閉じ込めもしたけれど、それも本当は訳ありだからこそ。



● バリボー！

「バリボー」や「ムキムキバリボー」はティポ好みのメリハリボディな大人の女。たびたび口にしているけれど、要するに声には出さぬエリーゼの願望……？

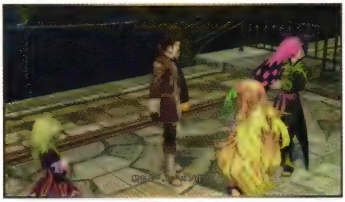
置き去りの少女

ガンダラ要塞で大ケガを負ったミラの治療のため、ジュードは彼女とともにカラハ・シャールを去った。自分をシャール家に預けたままで。信頼できる家で、仲のよいドロッセルとともに暮らせば幸福になれる。ずっといっしょだと信じて疑わなかったのに、簡単にそう言うジュードが無責任にも身勝手にも思えた。けれど何より、自分のことを友達だと言ってくれた言葉の空しさが、取り残されるエリーゼから笑顔を奪った。

「みんな薄っ情だなー。
一緒にいればいいのにー」

もう離れない

それはエリーゼの初めてのわがまま。ジュードたちが逆境を承知でナハティガルと対峙すると言い、ローエンも同行すると決めたとき、エリーゼもまたともに戦うと頑なに主張した。子供であることを理由に「危ない」で片付けられて、うまい説得ができないのなら、ティポに食らいつかせてでも。それは大切な友達とどこまでもいっしょだと決めた覚悟で、少しでもみんなの役に立ちたいという、打算のない気持ちだった。



「アルヴィン君ー。
ぼくたち、置き去りにされるー」

かすかな記憶

シャン・ドゥは自分に縁のある場所。かすかな思い出がある街も、しかし記憶を取り戻すには至らなかった。いちばん大切な両親のことを思い出せない心細さは、仲間の気遣いに囲まれてはいても、激しい寂しさになってエリーゼを襲った。ティポばかりが口にする「研究所」という冷たい響きが、境遇への不安をあおり立てては、風に消えた。

「お父さんお母さんに
会いたい……」

● **プリンセシア**
エリーゼの両親が庭に咲かせていた「エリーゼの花」。淡いピンクの美しい姿はピンキストならずとも見惚れてしまう。みんなでいっしょに見られたらよかったのに……。

● **貝のアクセサリ**
初めて出会った日の約束どおり、ドロッセルがカラハ・シャールの市場で買ってプレゼントしてくれたアクセサリ。とてもキレイで、とても嬉しい。

● **ピンキストの双子**
カラハ・シャールにいた同年代の女の子ふたり。認めてもらうまでのハードルは高かったけれど、そこはピンク好き同士、無事に友達(!?)になれて感激!

集めた「ピンクかわいいもの」

……桃桜の花びら

……桃色象の牙

……ピンクエメラルド

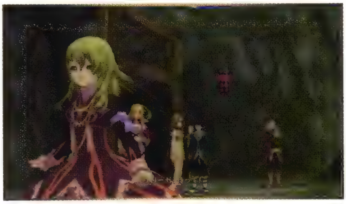
消えた「友達」

テロ集団アルクノアが、ミラの暗殺に見せかけてティポを強奪した。エリーゼさえもが知らなかった、マナを増幅させる「増霊極（ブースター）」という正体を狙ったのだ。人形の身体は取り返すも、データメモリは抜き取られ、記憶と人格を司るツールは初期化済み。もはや自分を「エリー」と呼ばなくなった友達を抱き、あっけなく失われたふたりの思い出に、エリーゼは涙に暮れた。

「でも、それでも……
……お友達だったんです」

世界にひとりぼっち

奪われたデータメモリを取り返したいと望むエリーゼに対し、ミラは使命を理由に捨て置くと言い放つ。ガンダラ要塞に続く二度目の切り捨て。そして現われたジャオは、今や廃墟となったこの場所こそ、エリーゼが育った研究所であること、彼女の両親はすでに亡く、身寄りをなくした彼女は研究所に売られたのだと告げた。つぎつぎに自分を襲う事実に孤独を痛感し、エリーゼは思い詰めてその場を走り去る。もっともらしい言葉で同情して友達のフリをしても、誰もが自分をひとりにするのだ。

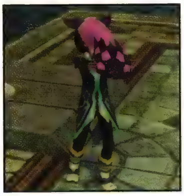


「どーせ、エリーゼが一人ぼっち
なのは変わらないんだからー」

偉大な庇護者の死

ファイザバード沼野に現われたジランドの艦隊を前に、ジャオはエリーゼをかばい、ガイアスの盾となって死ぬ。両親を殺し、ハ・ミルに閉じ込め、真意を語ることのなかった男。しかし大きな背中の温かさには、いつだって悪意などなかった。潔い最期は恨みごとではなく悼む気持ちを彼女の心に遺した。

「どうして……わたしを
心配……してくれるんですか？」



●「ティポが取れない以上、仕方あるまい」
レイアもオーバーアクションで驚くティポの「顔食べ」は、エリーゼの感情が高ぶったときに炸裂する。犠牲者は今のところジュードとローエンのふたりだが……ローエン君、ヘブンリーしそう！！

● ナップルとパレンジ
ハ・ミルで採れる果物で、おいしい果実酒にもなる。倉庫に貯蔵されていたワインをひとなめして、ティポもエリーゼも酔った……。

ずっと見守られて

ジャオは自分に「子供らしい幸福」を望んでいたと、ウィンガルが教えてくれた。エリーゼという名前でなく、「娘っ子」としか呼ばなかったのは、親しく接することで情が移るのを恐れたからなのかもしれない。彼女は記憶に残る父と母の言葉を思い出す。死者の心は精霊になって、ずっとそばで見守ってくれるという、別れへの希望を。

「お父さんとお母さんが言ってた気がするんです。死んじゃった人は精霊に生まれかわるんだよって」

遠い日の思い出

北の最果てに人目を避けるようにして、エリーゼの生まれた家の跡はあった。その地に今も咲くプリンセシア。「かけがえのない宝物」、「幾々年も健やかに」。そんな花言葉を持つピンクの花たちを、かすかな記憶の中で両親は「エリーゼの花」と呼んでいた。雪深い場所ではつぼみさえつけないはずの花を、庭一面に咲かせてみせた両親の愛情は、彼女の胸を締めつける。ふたりの祈りのように、強く、健やかに、未来を拓きたいと思った。父と母もまた、魂を精霊に変えて自分を生かす力になってくれているはずだから。

「お父さん……お母さん……」

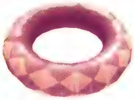
みんな友達

自分の居場所を見つけられずにひとり傷つくアルヴィンは、それが大人の生き方だと強がるクセに、誰よりも寂しがっている子供に見えた。言い訳ばかりのずるい態度に何度も腹が立ったけれど、今にも泣き出しそうな彼に、エリーゼは笑顔をあげた。友達が欲しい気持ちは誰よりも知っている。だからずっと友達だよと、約束の証とともに。

「お礼です。あとアルヴィンとはこれからも仲よくしてあげますね」

● ティポミトン
ジュードのステキ武器。暖かくてかわいい。しかしこれで敵を殴るとティポに申し訳ない気持ちになってくる。リボンのカノジョはティポのガールフレンド！？

● ティポ人形
これがあればいつでもどこでもティポといっしょ！　増霊極の扱いに自信がないアナタもぜひひとつ。合い言葉は「あー邪魔くさい〜」。



● ティポ柄アタッチメント
「ティポティポコーデ」に欠かせないステキチェック柄のオシャレ小物。そこはかとなくティポっぽい。

「わたし……みんなと一緒にいたから、友達がなんなのかもわかりました。だから、もっと色々わかりたいんです。それをみんなと一緒に知りたいんです」

本当の気持ち

大人の都合に振り回された半生で
彼女の気持ちを大切にしてくれる人は
本当にわずかだけ。
いっしょに歩む仲間たちの身勝手さに
悲しい気持ちになることはあっても、
そんな思いすら分かち合えると知って
少しずつ、本音を言えるようになった。
ティポの口を借りるのではなく
自分の言葉で。

思い出

4歳から11歳まで過ごした
研究所での暮らし。
それが彼女の人生の大半を占める。
そしてその日々は
何かの拍子に記憶から抜け落ちてしまった。
だから今あるのは、雪の中で笑う
おぼろげな両親の面影と
ハ・ミルの果物倉庫での生活だけ。
楽しいことも悲しいことも
思い出らしいものは何ひとつない。

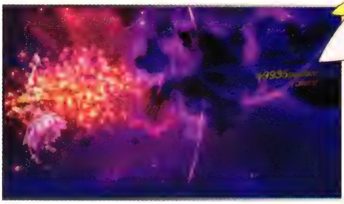
すがる手、差し伸べる手

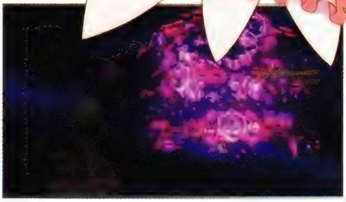
孤独な暮らしから連れ出してくれた
ジュードたちの手。
ごく当たり前の、幸福な日常を
教えてくれたドロッセルの手。
それがどれほど勇気と支えになったか
ちゃんと知っているから
今度はそれを感謝の気持ちに替えて。

● 秘奥義

リベールゴーランド

「目標ロックー！」「チャージ完了、発射！」
「覚っ悟しろー！　ただいまー！」
「リベールゴーランド！！」



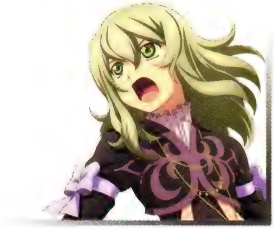


● ファイティングチャット

「ティポ、お願い！」

「こ、怖くないです……」

「これなら勝てます！」

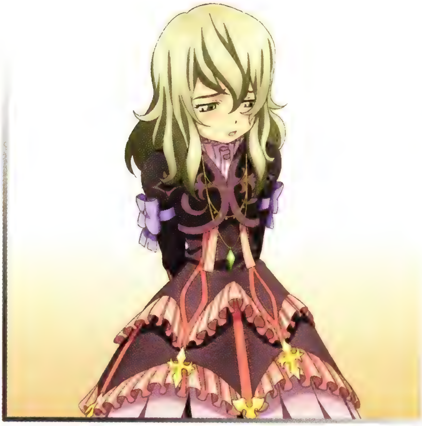


「後ろから敵です！」

● ロングチャット

「あの……エリーゼ……です」

「よ……よろしく……です」

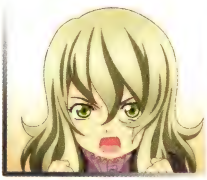

「く……クイズ……です」

「わー海だー♪」

「嫌です」

「ティポはあげませんっ」

「そ……そんな……」


「そんなことないです！」

「もうっ！　ティポったら！」

「え……どうして……」

「どうなんでしょう？」

「ティポの『初めて』？」

「おまじない……？」

「わあ、見てティポ〜！」

「ちっ……」

「嘘つきですね」

人との会話に慣れていないエリーゼは、遠慮がちで相手の顔色をうかがう表情をしがち。それだけに感情豊かな笑顔に見える歳相応のあどけなさに安心させられる。ジュードとレイアの仲に探りを入れる、含み笑いの「黒エリーゼ」は見逃せない。

● 秘奥義カットイン

● ファイティングチャット

「まかせて、エリー！」

「いやー、助けてー！」

「とつげきー！」

COLUMN

第三世代型増霊極「ティポ」

精霊術の効果を著しく高める効果を持つ「増霊極（ブースター）」。ティポはその第三世代型として開発されたもので、6年前、エリーゼが6歳のときに、彼女とのマッチングを成功させている。

身寄りのない子供たちを集めて研究が行われていた増霊極（ブースター）研究所では、当然ながら被験者も未成年が多く、精霊術の探るうえでは彼らの心のケアは不可欠だった。

そこで目をつけられたのが、当時巷で売られていた、エコー鉱石を用いたぬいぐるみだ。これは中の石に吹き込んだ声を再生するだけの、単純な仕組みのおもちゃだが、親と引き裂かれ、あるいは死に別れて施設にやってきた子供たちが心を開くきっかけとしては悪くはなかった。エコー鉱石とともにデータメモリや増霊極の要となる装置が組み込まれ、使い手と一心同体となる独立型の「第三世代型増霊極」の研究は、ようやく軌道に乗ったのだ。

なお、ティポがアルクノアに奪われた「データメモリ」は、それ自体が増霊極の根幹を指すのではなく、あくまでエリーゼの思考や行動パターンを学習していく補助ツールである。データメモリを失ったティポが、エリーゼの記憶がリセットされたにも関わらず、戦闘では変わらず増霊極としての役割を果たしたのは、機能の中核部分には何ら支障がなかったことを示している。またその後、再びデータの蓄積を開始したティポは、彼女を以前の「エリー」ではなく、「エリーゼ」と呼ぶようになった。これは学習タイミングにおけるエリーゼの成長や環境の変化が差異となって投影されていると考えられる。

● ロングチャット

「ぼくはティポー」

「あらら－」

「かかってこーい！」

「それなんのことー？」

「ジュード君♥」

「いいきもちー」

「寂しいのはイヤだよ……」

「ウソツキー」

「いやーー！」

ティポはエリーゼの感情を代弁する大切なパートナー。彼女自身は自分の本音とは思っていないぶん、歯に衣着せぬストレートな物言いが冴え渡る。感情と連動して身体の伸び縮みが激しく、伸びたときの顔がかなりの不気味さ。

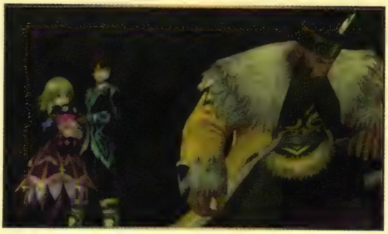
COLUMN

エリーゼとジャオの関係

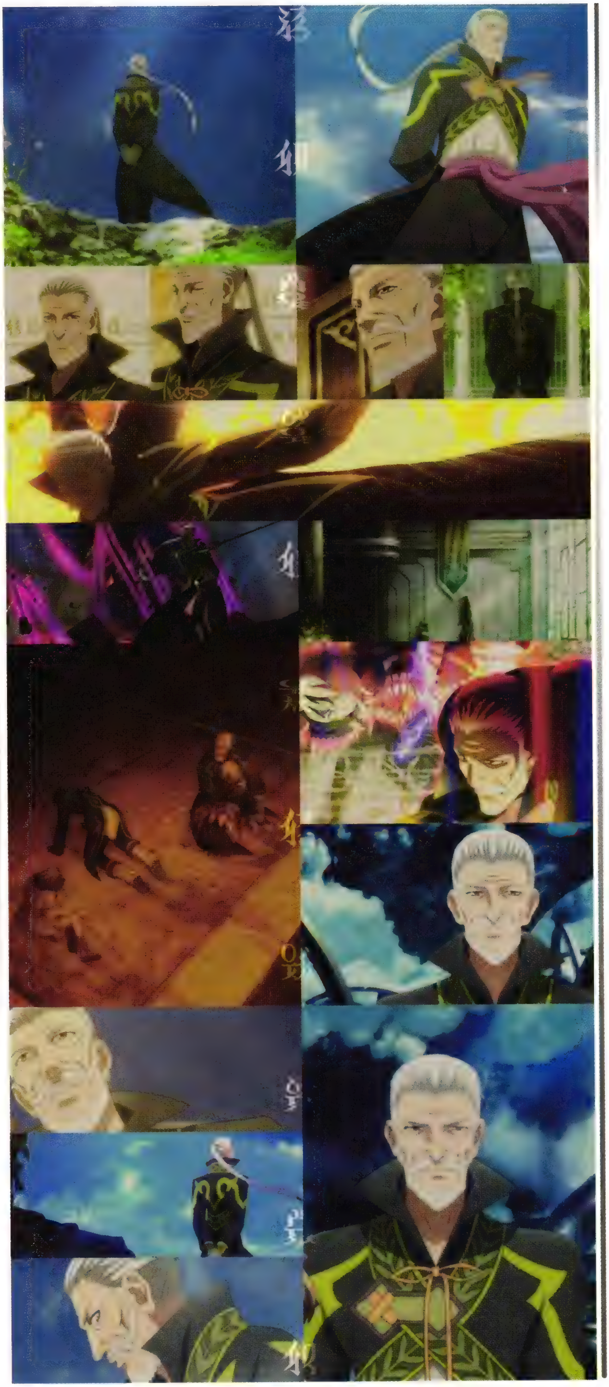
エリーゼが増霊極研究所を訪れたとき、ジャオは彼女の両親の死を明かす。またファイザバード沼野での死の間際には、彼女の両親を殺したこと、その償いのためにエリーゼを守っていたのだと伝える。だがこれは事実というには語弊がある。

ジャオはかつて部族を追われていた当時、エリーゼの両親の家に逃げ込み強引に匿わせたことがある。関係はやがて良好になり、乳児だったエリーゼとも親しんだ。エリーゼの話に登場する、「羽根飾りの男と遊んだ思い出」こそ、当時のジャオのことだ。だがやがてジャオはガイアスの討伐隊に発見され、その混乱で夫妻を死なせてしまう。一家を残したままで逃走した彼は、のちにガイアスとの一騎打ちを経て四象刃の一員となった。そして訪れた増霊極研究所で、すでにイスラに捕まり入所していたエリーゼと再会したのだ。

ジャオ自身が手を下したわけではないが、エリーゼが孤独な境遇に落ちる原因を招いたのは疑いようがない。ありのままを伝えるのではなく、自分を殺人犯と誤解させるような言い方をしたのは、ジャオが過去の行ないをそれだけ重く受け止めていたからだろう。



ローエン・J・イルベルト



「ふふふ、確かにジジイの時間は**とても貴重。**立ち止まっては**もったいない**ですね」

Rowen J. Ilbert

性別:男性　年齢:62歳　身長:175cm　武器:サーベル　戦闘タイプ:精霊術士　出身:不明　一人称:私　CV

カラハ・シャールの領主シャール家に仕える執事。温厚で博識で、領主クレインからの信頼も篤い。ラ・シュガル王による圧政を憂慮し、国の未来を案じている。柔和な老執事を装うが、確かな洞察力と高い軍事知識を持ち、高度な精霊術も使いこなす手練れ。またウィットに富み、ジュードらを和ませるムードメーカーとなる。

稀代の軍師
なお未来を求め

仕事ができて剣の覚えもあって
おまけに人柄もすばらしい。
街の誰もが知る、領主邸の執事。
手に入れた肩書きは若き主に
未来を委ねる。
本当はまだ、自分の手で
拓きたいと思っているのに。

若き領主に仕えて

ローエンはカラハ・シャールの領主クレインの執事として屋敷を預かる。若くして重荷に向き合う主の志と使命感を支えるため、献身的に尽くす彼は、ラ・シュガル軍の強引な徴集で連れ去られたクレインと街の人々を救うため、客人であるジュードらに白羽の矢を立てた。軍に追われる彼らと関わることの危険より、人柄と力量とを的確に見抜く確かな眼力。そして気色ばむ兵士をいとも簡単にねじ伏せる手管。只者ではない気配を漂わせ、しかし老執事はどこまでも温厚に、主の救出を願い出るのだった。

「いえいえ。
イチコロなど、とてもとても。
私程度では、ただの足止めです」

● クレインとドロッセル
カラハ・シャールの領主クレインとその妹ドロッセル。ローエンにとってはふたりとも大切な主。ちなみに個性的すぎる髪型のクレインには、そのヘアスタイルも含めすべてを受け止める熱烈な女性ファンがいる。

決死の救出劇

クレインや市民が連れ去られたバーミア峡谷の軍事施設は、険しい岩山にあり、しかも強固な結界によって守られていた。しかしローエンは突破口を見出し、戦いの先頭に立つ。揺るぎない覚悟は、見事な精霊術と卓越した軍事知識、そして巧みな剣さばきに現われていた。そのうえ彼は決して力に酔ったり、己を見誤ったりはすることはないし、仲間への心配りも欠かさない。役に立とうと必死に着いてきたエリーゼを何度も振り返り励まし、身もすくむ崖上で小さな手を強く握る。長く生きた者が持ち得る大いなる庇護の心が、皆の信頼を引き寄せた。

「手を離さないでくださいね」

人生の先達

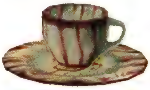
境遇に同情してエリーゼの身柄を引き受けたジュードは、危険を冒してミラとともに戦う自分では彼女の安全も将来も保障できないと悩んでいた。献身的であるあまりに困難や苦労を抱え込む少年を、ローエンはおおらかに受け入れる。もちろん、そんなジュードを気にかけるミラへのフォローも、「最強ジジイ」にはぬかりない。

「ふふふ。わかりました！
このローエンにお任せください」

大きな喪失

バーミア峡谷の研究所破壊によってさらにこじれたラ・シュガルとカラハ・シャールとの軋轢は、軍の侵攻と不当な占領、そして領主クレインの暗殺という最悪の事態を引き起こした。ローエンは沈痛な面持ちで、さらわれたミラたちの救出に向かう。主の死を悼む時間すら与えられずに。

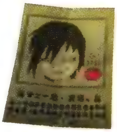
「旦那様をこのままにして行くことを
お許しください……」

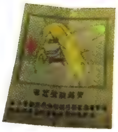


● イフリート紋のカップ
貴重な「イフリート紋のカップ」だという触れ込みで売られていた品。しかしローエンは贋物だと即座に見抜いた。博学で目利き。

俺の力で焼いたら
もっと美しい模様になるのだ。

● 手配書
各地の海停に貼られてしまった、ジュードとミラの手配書。どこぞのロイド君ばりの下手さにも関わらず素性がバレるのは、ローエンに言わせると「特殊な精霊術で内面が描写されているから」とか。





● ナハティガル
ラ・シュガルの現王であり、ローエンがかつて仕えた主君。額に刻まれた名誉の負傷が男の歴史を物語る。

主君との再会

ミラたちを追い潜入したガンダラ要塞には、ナハティガル王が直々に訪れていた。「風霊盛節（オラージュ）の奇跡」の立役者、生きる伝説「指揮者（コンダクター）イルベルト」は、ミラとナハティガルの確執は国を揺るがすものだと即座に見抜く。しかし今や彼は国も軍も捨て王の下を去った身で、口を差し挟む立場にはない。元臣下の身の上をあざける王を、ローエンは一瞥しただけで、それ以上目を合わせようとしなかった。

「お嬢様、無事で何よりです。
心配いたしました」

別れの中で

無謀を承知でナハティガルに挑み深手を負ったミラは、治療の手立てを求め、ジュードとともにシャール家を去った。アルヴィンはつぎの仕事にありつき、すでに旅の空。ローエンは領主家でたったひとり遺されたドロッセルを支え、カラハ・シャールをまとめるため、ふたりを見送る。バラバラになる仲間を薄情だと言うティポならずとも、ローエンもまた別離が浮き彫りにした、自身の「なすべきこと」を己の胸に問うていた。

「それでは、道中お気をつけて。
ここまでのお見送りしかできず
本当に申しわけありません」

答えを求める旅路

苦痛を押して戦うというミラの変わらぬ決意を見せつけられ、ローエンはついにひとつの答えを出す。ラ・シュガルという巨大な国を正しい道へ導くことの責任は、一度挫折した身には大き過ぎると悩み続けてきた。しかし国を託して死んだ若き主クレインの遺言と自信に満ちたミラの言葉は、光明ではなく嵐のように、迷いを払い駆り立てた。

「あなたは強く気高い。
しかし、それが私の古い傷跡を
えぐるようです」

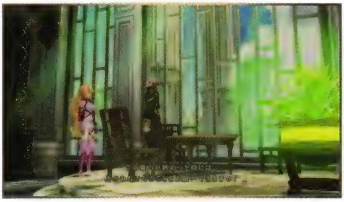
● スーパー御者ローエン
ガンダラ要塞からミラたちを救出するローエン。ゴーレムの間をすり抜け、自ら馬車を駆る。最強ジジイ伝説がまたひとつここに！

● カラハ・シャール自治兵
カラハ・シャールの自治軍は緑の鎧がトレードマーク。ローエンの前歴を知ってからは、ジュードたちにも協力的になってくれた。

● 因縁の武器
ラ・シュガル軍時代にローエンが考案した殺傷力の高いボウガンの矢。奇しくもこの武器がクレインの命を奪うことになってしまった。

未来を憂いて

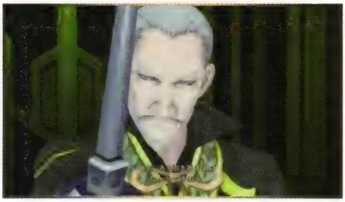
リーゼ・マクシア全土の覇権を狙うナハティガルを止める。それはすなわち古き主君を討つということ。国を捨てた者がと嘲笑されるのは承知の上だった。一度捨てたからこそ見えたものもある。だが暴虐の王とて、王。多くの民は王が導いてくれる道だけを頼りに生きざるを得ない。それをなくせば国は瓦解してしまうだろう。ローエンはミラに戦いの後を託す。刺し違えたときには、民を導く皆を見守ってほしいと。



「ただの人間の
愚かな意地と思ってください」

王の死、友の死

オルダ宮の奥深く、王は手にした力に酔い、民も精霊すらもひざまずかせると豪語する。巨大兵器「クルスニクの槍」は、野心に燃える男の心をさらに狂わせた。かつては人望篤く、若獅子の名を轟かせたナハティガルに、ローエンは語る。横暴と残虐という業も引き受ける覚悟で、自分はともに国の再生に臨むと。しかし歩み寄る目の前で、王の肉体はジランドの使役するセルシウスが放った氷の刃に貫かれた。光の華が舞う夜の帳に抱かれて、ナハティガルは無残に散った。



「私もあなたと同じなのです。
背負うべき責任から目を背けた」

ファイザバードの決戦

ナハティガルの死を機にア・ジュールは宣戦布告する。ローエンはラ・シュガル兵を率い、決戦の地ファイザバード沼野に急いだ。王と理想を見た大地を守りたい。しかし一度捨てた己の信念は、国を背負うにはふさわしくない。そうした心の内を四象刃から突きつけられて、返す言葉がなかった。

「私など、しょせんは一介の軍師。
王にはふさわしい器が必要なのです」

● 自慢のおヒゲ
シャン・ドゥにて、心細さに泣くエリーゼをなぐさめるために、ローエンはヒゲを差し出す粋な優しさを見せる。ジュードさん、「ヒゲが気持ち悪かった？」はひどいですよ！

● ウィンガル
四象刃のリーダーの座に就く名参謀。「イルベルト元参謀総長殿」だなんて、わざわざ厳めしい呼び名でローエンの古傷をえぐる。手きびしい……。

● 増霊極（ブースター）
今やラ・シュガル軍もア・ジュール軍も使うのが当たり前になった増霊極。ファイザバード沼野の戦いに挑むローエンは、無用な争いを収めるために、自ら操る。

王者の傍らに生きる意味

両国の戦争に乗じて自国エレンピオス軍を侵攻させたジランドにリーゼ・マクシア全土として対抗するため、ジュードらと休戦するガイアス。しかし王の側近ウィンガルは、ローエンの過去を辛辣に批判し未熟さを責める。王の資質ある者の片腕として生きるとは、犠牲的な覚悟を自らに命じるもので、過去の自分には確かにそれがなかったと、ローエンは静かに認めた。

「あなたは強い人ですね」

愛した女性(ひと)の思い出

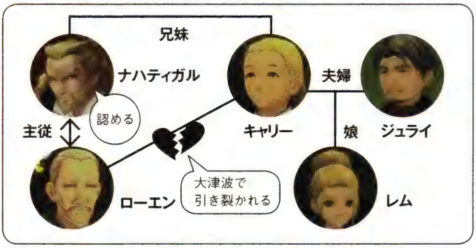
ローエンにはかつて将来を誓い合った女性がいた。ナハティガルの妹姫キャリー。ファイザバードの大津波に呑まれて消息を絶った王女と、ローエンはエレンピオスの地で奇跡的な再会を果たす。記憶をなくしたままですでに夫も娘も儲けていた彼女。20年の空白は、若き日の思い出を確かめ合うには、あまりに長い時間だった。しかしローエンは静かに微笑むと、顔を上げる。戦うことを放棄して人生を諦めたくない。こんなにも素晴らしい恋の喜びを。愛する苦みを。

「さぁ、参りましょう！
レッツ、青春です！」

王と従者

リーゼ・マクシアのために汚名も厭わないガイアスに共鳴し、理想に殉じると言うウィンガル。危うい覚悟はかつてのローエンとは似て非なるものだ。王の過ちを正し、王が斃れたとき屍を越えて後を引き受ける覚悟こそが従者たる者の務め。ゆえに己の心が命じる道によってのみ世界を変えられる。ローエンはそう告げ、決戦に踏み出した。

「自分で決めた道でなければ、
世界は変えられない。
私はやっとそれに気づいたのです」



ローエン愛の相関図

● キャリーとその家族

エレンピオスに落ち延びていた、未来を誓ったかつての恋人キャリーとその家族。散った恋は胸を締めつけるけれど、まだまだ枯れぬ62歳、立ち止まってはいられない！

TALES OF XILLIA PERFECT GUIDE

「私は、彼らが歩むであろう未来を一緒に歩みたい。私が最前列で、彼らを引っ張っていくのです！」

導く者

未来を見通す力は、天賦の才か。
彼は今また、若き覇王ガイアスに
王道を説くため、決戦の地を目指す。
仲間の助けとなるのではない。
あくまで自分がその先陣に。
世界の命運を賭けた戦場に
己の信念という軍旗を掲げ、なお走る。

迷いと決意

理想を語り合った友が
理想を歪めてゆくことを止められぬ
その無力感。
己の役目は終わったと諦め退き、
しかしもう一度だけ、友に向き合った。
王に刃を向ける覚悟と責任を
つぎの時代を背負う若者たちが
まぶしいばかりの言葉で
後押ししてくれたから。

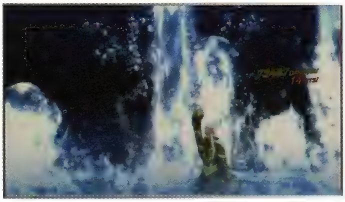
名軍師

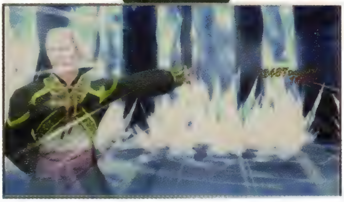
しかしそれは
ただ智略に秀でるというだけではない。
大切な兵たちを、いかに守るか。
彼らをひとりたりとも失わず、
家族の下へ帰らせるか。
偉大な「指揮者」は
何より兵の命を優先した。
命をおろそかにする者に
命を預かり采配する資格などない。
思い出らしいものは何ひとつない。

● 秘奥義

グランドフィナーレ

「feroce（フェローチェ）、荒々しく！
grazioso（グラツィオーソ）、優雅に！
グランドフィナーレ！」





● ファイティングチャット

「強敵です！　ご注意を！」

「油断大敵ですよ」

「演奏をはじめましょう」

「経験は力に変わります！」

● ロングチャット

「ローエンとお呼び下さい」

「ただのジジイです」

「ふむ……」

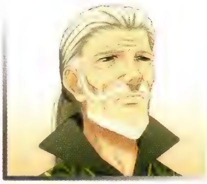
「いえいえ構いませんよ」

「これはお見事」

「敵いませんね」

「それはなりません」

「私の家庭菜園が……」


「逃げた過去です」

「お退きなさい！」

「おや、おかしいですか？」

「なんということ」

「持病のシャクが……」

「お見知りおきを」

「旦那様……」

「お任せください」

ローエン・J・イルベルト

最年長の62歳という年齢からは想像できないほど、ローエンはチャーミングなナイスガイ。柔和な物腰と少年のお茶目なハートが同居し、一行を和ませてくれる。自慢のおヒゲはどの角度から見てもお手入れが行き届いている。さすが紳士。

レイア・ロランド

「だって、こう**燃えてくるもの**が**あるじゃない！**」

Leia Rolando

性別：女性　年齢：15歳　身長：158cm　武器：棍　戦闘タイプ：棍術使い　出身：ル・ロンド　一人称：わたし　CV [illegible]

ル・ロンドに住むジュードの幼なじみ。彼の実家である治療院で看護師見習いとして働いている。快活で誰とも分け隔てなく接し、持ち前の明るさで周囲を元気づける、皆に愛される少女。しかし過去の経験から、人に心配をかけることや負担になることを強く恐れ、過剰に気を遣ったり、自分を後回しにしてしまう一面がある。

尽くす想い
飾らぬ素直な気持ちで

人の役に立ちたい。
看護師を目指すかっこいい理由は
故郷を巣立った幼なじみと
少しでも未来をともにしたいから。
ほのかな気持ちに導かれるまま
選んでいたひとつの道を
自分の夢だと、信じていた。

突然の再会

町唯一の宿屋の看板娘ながら、彼女は若女将でなく看護師を目指して、見習いの修行に励んでいる。いつのようにマティス治療院での仕事を終え、町の子供たちと遊ぶレイア。車椅子を暴走させたあげくにひとり海に突っ込んで、一部始終を見守っていたジュードを呆れさせる、そんな締まらない再会は、幼なじみが背負う女性の明らかな異変——すなわち傷だらけの身体と生々しい包帯の白さ——に、にわかに深刻なものとなった。ジュードの父親である「大(おお)先生」に急患を告げる声が、町に響いた。

「なんで、ジュード？
え、えええ！　何してるの！？」

● 車椅子
ジュードが帰郷したとき、レイアが子供たちと乗り回していた車椅子。おかげでミラをすぐに運ぶことができたけど、罰当たりなことをしているとまた痛い目に遭うよ……？

ふたりの前では

歩けぬほどの大ケガを負ったミラを救うには、鉱山から採れるかどうかもわからない「精霊の化石」が必要。そう知ったレイアはミラの返事もそこそこに採掘現場へ急ぐ。急いでいるのは、ジュードが連れてきたこの綺麗な女性が、助けるべき人だとわかったから。ジュードが助けたいと願う人のために、自分も役に立ちたいと思ったから。そしてジュードの目に映る自分の姿を、彼の記憶にある床に伏した痛ましいものではないのだと、どうしても見せたかったからだ。

「ミラを見てたらわかった。
ミラがジュードを変えたんだって」

ともに往く理由

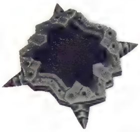
「なすべきことのため」、ミラは激痛をともなう足をかばいながらも旅を続け、ジュードもそれを支えるという。ふたりの出立を知り、レイアは何としても同行しようと、正面切っての談判ではなく樽への潜伏によって船に乗り込んだ。歩みを止めないミラのように強くなりたい。そして大きな声では言えないが、ジュードといっしょにいたいから。船が異国の海停まで着いてしまいさえすれば、もうこっちのもの！

「さって、お許しが出たとこで
みんな、よろしくね♪」

空元気のワケは

ミラは心強い目標のようで、時に彼女を落ち込ませた。皆を助ける看護師見習いが、落石に巻き込まれてひとりケガする無様。そのうえ、エリーゼを励ますつもりが、目障りだと言い返されまでして言葉に詰まる。年下の少女をダシに自分をなぐさめているのだと、無意識の逃げを思い知らされて。

「あ痛たた、今のは効いたな〜」



● 医療ジンテクス
ジュードの父ディラックの私物。治療院を手伝うようになって、隠してあるのを見つけてしまった。

● 覚え書き
ジュードとミラについて行くために、理由を山ほどしたためた覚え書き。熱烈な100項目、知りたいような知りたくないような……。

● つるはし
鉱山のあちこちを掘り返し、レイアはミラのために「精霊の化石」を探し当てた。さすが鉱山街に生まれた、元鉱夫の娘！

励まされて

ガイアスはア・ジュール抵抗部族への誇示としてミラを拘束しようとする。王城から間一髪で逃れるも、城壁の扉を前に、焦るレイアはひとり精霊術を使えない。取り乱す彼女を鎮めたのは、どんなときも冷静さを失わないミラの言葉。レイアは気高い横顔に、何より心の強さを学ぼうと念じた。

**「急がなきゃ、急がなきゃ……
もう、みんなの足をひっぱりたくないッ！
なんで……できないのよ……」**

ライバルは赤い服の少女

「クルスニクの槍」の発動を止めて、ラ・シュガルとア・ジュールの戦争を止めたい。率直な気持ちで王様に訴えればきっと思いは通じる。そう念じてレイアはイル・ファンに乗り込む。しかし目の前に現われた四象刃のアグリアは、ひたむきさを真っ向から否定し、あまつさえ協力なんておめでたい発想だと笑う。確かに偉い人たちからすれば、自分たちのやっていることなんて茶番かもしれない。けれどミラの覚悟やローエンの決意を否定する権利だってない。レイアは母親譲りの仁王立ちで、子供同士の喧嘩よろしく同じ土俵で言い返す。

**「みんな一生懸命やろうとしているのに、
どうして邪魔しようとするの！」**

女の戦い

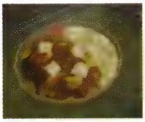
人助けなどと言い訳しても、看護師を目指すのは所詮ジュードのため——アグリアはそれを看破し、覚悟の甘さをとことんまであげつらう。不純な動機は事実に違いなく、今さら繕おうとは思わない。しかし自己満足のために他者の命を軽んじているなどということだけは、絶対にないのだと胸を張った。そうやって、自分に言い聞かせた。

「……そんなことにならないよ！」

● レイアの両親
宿泊処ロランドのオーナー夫妻は、スリムなレイアからは想像もできない、見るからに頑丈そうな体型。もしかしてレイアも将来は……？

トレードマーク「やどっち」▲

● チキン
ル・ロンドの街ではいちばんのごちそう、宿泊処ロランドの特製チキン。贅沢に鶏一羽まるごとをじっくり焼いたこの迫力！　じゅるるる……。



● マーボーカレー
レイアの父ウォーロックが作るマーボーカレーは絶品！　ご相伴にあずかっていたジュードは食べ飽きたそうな。なんて贅沢。

▲宿泊所ロランドの看板

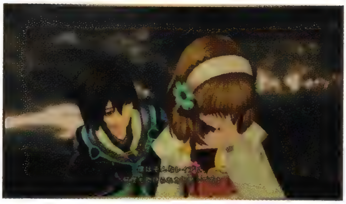
ジュードを生かすために

ミラの死でジュードは見る間にふさぎ込み、荒んだ。どれほど励ましてもレイアの気持ちはまるで届かず、冷たく突き放されるだけ。しかし必要とされずとも、彼の力になりたかった。温かい食事を拒まれ、突き返されたスープに服が汚れても、声をかけることを止めなかった。やがてアルヴィンがジュードの命を狙いに現われる。腕の立つ仲間の頼もしさが恐怖に変わることを、生まれて初めて思い知る。けれど退けない。応戦する気力すらない彼を守るために、レイアはジュードを叱り、かつての戦友に本気で対峙した。ミラに生かされたことを忘れないで。その叫びを残し、凶弾に倒れた。

「何のためにミラが命を懸けて
使命を果たそうとしたのか、
思い出して！」

アグリアの嘲笑

死んだミラの願いは、つねに人と精霊の「希望」や「未来」をつなぐこと。そのために「努力」し、「願う」こと。失ったものが大きいからこそ、それを受け継がなければならないと感じ、銃創を抱えながらもジュードとともにマクスウェルの下に向かう。そこに姿を見せたアグリア。レイアは再び戦いに信じる想いを賭けた。努力だけでは覆せない残酷な事実が、世の中にはたくさんある。それを前にしてもまだ諦めようとしない人間は、青臭いと言われる。しかしそれでも願い続けたいのだ。アグリアの手をつなぎ止められずに、崖下に落ちていく彼女の笑いに、念じる心を揺さぶられても。



「わたしだってね、
がんばってもどうにもならないことが
あることぐらい知ってる……」

● アグリア
レイアとは犬猿の仲の、四象刃のアグリア。ジュードを足蹴にしたってホントなの！？あと「臭え」とか「うっせーブス！」とか言わないで……。

● レイアの好物
サイダー飯にクリームコロッケパフェ、フルーツ焼きそば。料理上手の父親がいるのに、どうしてこんな味覚に走っちゃうの！？

● レイアお手製の食事
ミラを失い、ふさぎ込むジュードのために毎日作った、ホワイトシチューとコッペパンのメニュー。がんばって作ったんだから、食べ物を粗末にしないでね！

遺された友達

イル・ファンの王立医院の一角に、アグリアの忘れ形見が残された。彼女が飼っていたシルフモドキだ。ラ・シュガルの六家トラヴィス家に生まれながら、家も国も捨て、ア・ジュールのスパイとして生きざるを得なかった彼女の過酷な境遇は、この鳥と彼女の従者プランしか知ることがなかった。伝書鳥に「ボーボー」などとかわいい名前をつけたアグリアの一面に、レイアは思う。別の形で出会えていれば、友達になれたかもしれないと。

「近寄らない方がいいよ。
マヌケの臭いがうつっちゃう……」

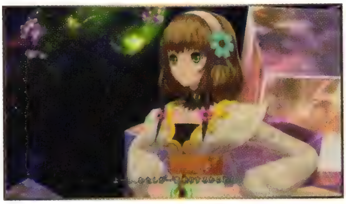
本当の決意

ガイアスとの戦いは後戻りできず、命賭けになる。だから仲間意識だけで挑んではいけないとジュードは告げた。ジュードの幸せを自分の目的に置き換えてずっと彼を見続けてきたという、戦う理由が不安をかき立てる。またみんなの足を引っ張れば、今度こそ取り返しのつかないことになるだろう。しかし仲間と歩む未来を求めるローエンの言葉に勇気づけられた。目指す道は、あくまでジュードとともにあった。

「わたしはジュードの喜ぶ顔が見たい！
それがわたしの……理由でいいのかな」

別れの先に

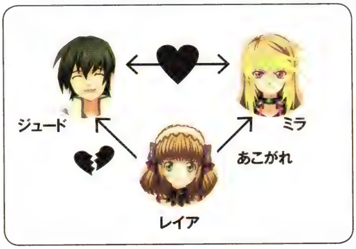
ガイアスとミュゼを追ってたどり着いたのは、人と精霊の魂がめぐる地だ。天地の区別さえおぼつかない場所で、皆がバラバラに引き裂かれながら、レイアは気丈に立ち上がる。同じ未来を望む6人は、この世界の果てでさえ、きっとまた会える。いつも唱え続けた「努力」や「夢」は、こういうときに「希望」へ導いてくれるものなのだから。



「よーし、わたしが
一番乗りするからね！」

● 愛用の武器

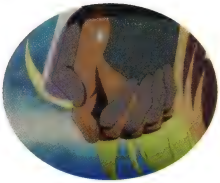
天性の才能で武術をたしなむお母さんに教わった、棒を武器にした護身術。レイアが愛用する棍もやはり、若かりし「ル・ロンドの魔人」も振り回していた逸品か……？



レイアの三角関係

● 恋の行方

大好きな幼なじみと、あこがれの人。どっちも大切なだけに、自分の気持ちが届かないことがまた切ない……。



「ジュード、ミラ、わたし一緒に行く。あっと、理由はいちいち言わないからね」

努力

幼いころに負った病。
黒匣をイタズラした後ろめたさよりも
長く苦しいリハビリよりも
ジュードを心配させたことが辛かった。
重荷になりたくない。
わずらわしいと思われたくない。
元気で頼れるわたしの姿を見てほしい。
ただ、そう念じて
やがて母に師事して武術を習った。
対等な関係であることが
ジュードのそばに
いられる条件だと信じていた。

引け目

ジュードがミラに投影するあこがれ。
彼女の持つ強さ、気高さ、崇高さ。
どれもが納得のいくもので、
どれも自分にはないものばかり。
慌てる気持ちは焦りになって、
やがて自分が惨めになって、
涙がこぼれそうになったこともある。
ジュードのために、強くなるしかない。
一生懸命がんばることだけは
子供のころに身につけたから。

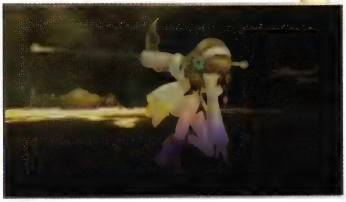
自分の夢

本当なら、自分が何をしたいかを
考えるべき話。
でも自分のロジックは
いつも「ジュードのために」が前提だ。
献身は大きな力になる。
喜んでもらえることこそが
最大の見返りだから。
それを甘いというなら、言えばいい。
誰に恥じることなく、堂々と
好きな人のために、戦うと決めた。

● 秘奥義

活伸棍・神楽

「ぶっとべ！　ぐるぐるぐるーーっ！
お母さん直伝、活伸棍（かっしんこん）！
神楽（かぐら）！　パーフェクト！」



● ファイティングチャット

「いっけぇー！」

「負けるもんか！」

「さ、いっくよー！」

「落ち着け、わたし！」

● ロングチャット

「レイアだよ、よろしく」

「看護師見習いだもん」

「でしょ!?」

「そ、そうなんだ……」

「バレちゃった？」

「そんなことないよ」

「わかってるよ……」

「どうして邪魔するの！」

「もういいよ！」

「すごいんだね！」

「ごはんどうしよ？」

「サイダー飯とか……」

「ふぅん……」

「あぁ～、もう!!」

「本当はわかってるよ……」

「なせばなる！」

元気と書いてレイアと読む、というくらいに、彼女の表情は明るくにぎやか。正面をじっと見つめる大きな瞳に強い意志がうかがえる。両サイドに垂らした三つ編みはヘッドドレスのつけ毛。もじもじと触りながら思案しているのがかわいい。

ガイアス

「**王**とは民に**生きる道**を指し示さねばならぬ。
それこそが**俺の進む道**……**俺の義務**だ」

Gaius

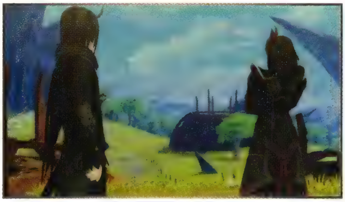
性別:男性　年齢:32歳　身長:185cm　武器:長刀　戦闘タイプ:剣士　出身:ア・ジュール・アウトウェイ族領　一人称:俺　CV [illegible]

若くしてア・ジュールの統一を果たした現王。自ら戦場に赴き先頭に立つ優れた剣の腕と強いカリスマによって部族間抗争を制し、連邦国家を成立させた。現在はリーゼ・マクシアの覇権をめぐり、ラ・シュガルへ侵攻する機会を窺う。力を持つ者に与えられた責務を強く自覚し、立場を同じくする者にも同様の覚悟を求める、器の大きな人物。

真の王者、瞳の先に視る「道」

王者の値踏み

手練れの側近を伴いてたたずむア・ジュール統一王ガイアスは、「クルスニクの槍のカギ」を奪った「精霊の主」ミラとその仲間をニ・アケリアの地に見送る。伝説の存在を名乗る人物の動向に、人の世に関わる真意と、その手並みを見定めるようにして。



「今となっては、泳がせた方が都合がよかろう」

王と精霊の主

ガイアスとミラはア・ジュールの王都で相まみえる。ミラは人と精霊を脅かす「クルスニクの槍」の放棄を望み、彼女の使命を支えるジュードらは、ラ・シュガル王の独裁を止める立場から共闘を願い出た。それを聞いたガイアスは民の幸福を問う。強き導き手が道を指し示す義務ゆえに、ラ・シュガルへの侵攻と「クルスニクの槍」奪取を正当化し、黒匣を差し出すよう迫ったのだ。一方は精霊として、そしてもう一方は人間として、ともに人の上に立つふたり。異なる場所から「人の幸せ」を見出す両者は決して交わることはなく、場はにわかに緊迫する。

「俺の国では決して脱落者を生まぬ」

宣戦布告

ラ・シュガル軍がハ・ミルに侵攻し民を殺したという報せは、ガイアスに戦争を決意させた。王を亡くした王都イル・ファンを目指し進軍するのは5万の兵。20年前の大戦の再来を思わせる、血と死の予感が満ちた。

「すべての部族に通告しろ。宣戦布告の準備だ」

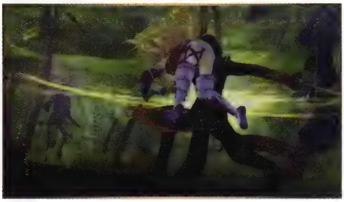
● **カーラ・アウトウェイ**
ガイアスの妹。危害が及ぶのを避けるため、王を名乗るようになったとき関わりを断った。教師にして歴史学者のインテリ女性は、キリリとした目元が兄にそっくり。

● **ヘミン老師像**
シャン・ドゥの守り神として祀られる老師。その昔14歳で闘技大会を制し、今も強い戦士に憧れる男の子たちの目標。きっと幼き日のアースト少年も。

● **闘技場**
シャン・ドゥの闘技大会において、ガイアスは非公式ながら12歳で優勝した。王の生きる伝説はここから始まった。

王者の戦い

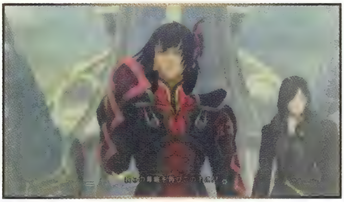
ファイザバードの戦いは、ア・ジュールとラ・シュガルの戦争のはず。しかしジランドの手引きで突如エレンピオスの軍が現われ、両国の兵は未知の兵器に蹂躙される。その狙いはミラ。リーゼ・マクシアのために彼女を失うのは得策でないと見抜いたガイアスは、敵陣に飛び出すミラを打ち据えて、彼女を抱えたままで敵に対峙する。そして自ら名乗り出た四象刃のジャオに敵の殲滅を託した。守るべきものと失うものとをふるいにかける覚悟が、ガイアスにはあった。



「長年、世話になった」

リーゼ・マクシアを背負って

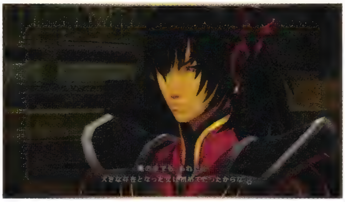
リーゼ・マクシア全土の支配を目論むジランドに対抗するため、ガイアスはラ・シュガル、ア・ジュール両国の兵による連合軍を指揮する。一度は覇権を争って剣を向け合った兵士たちを見事に束ねてみせたのは、ジランドという共通の敵があるからというだけでない。兵を鼓舞する彼が見せた堂々たる演説は、圧倒的な存在感を放っていた。自ら戦線の先頭に立ち、民の心を掴んできたガイアスのカリスマがそこにあった。



「臆するな、我が同胞よ!
信頼せよ、昨日までの敵を!
我らの尊厳を再びこの手に!!」

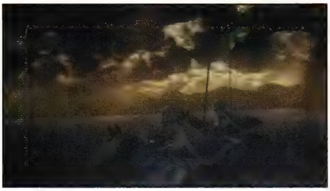
精霊の主の死が教えたもの

「クスルニクの槍」はミラの死によっても破壊を免れ、エレンピオス侵攻の兵器としてガイアスの手にもたらされる。汚名を着てもリーゼ・マクシアを救うガイアスの信念は、形こそ違えどミラの遺志の継承だとジュードに指摘された。彼女が大きな存在となったことを、皆が認めざるを得なかった。



「俺の中でも、
あれだけ大きな存在となった女は
初めてだったからな」

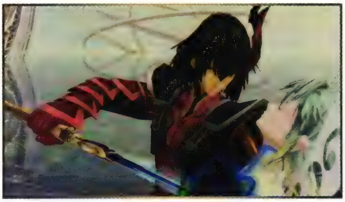
● ア・ジュール蛮族
ガイアス率いるア・ジュール統一政府に抵抗する部族たち。獣を模した野性的な戦装束に身を包み、容赦なく襲いかかる。統一後10年を経た今も根強い反発がある。



● ア・ジュールの兵士たち
ラ・シュガルに攻め入るガイアス配下公称5万の兵。この大軍勢を指揮するなんて、ガイアス王、すごい……。

神に牙剥く者

死の世界から甦ったミラと、それを支える仲間たちは、創造主マクスウェルに迫り、ついに断界殻の解放を認めさせる。だが何の確約もない中で両世界の共存を説くなど、子供の夢物語に過ぎない。ガイアスは精霊ミュゼを従えてマクスウェルを弾劾する。ふたりは断界殻を守る役割に囚われた者と、リーゼ・マクシアを守る信念に殉じる覚悟を決めた者。ミュゼは今や導き手ではなくなった己の創造主マクスウェルを拘束し、ガイアスはミュゼの肉体から引き抜いた強大な剣を手にして、神となることを宣言した。



「お前がリーゼ・マクシアの神の座を降りるのであれば、俺がそこに座ろう」

人の王道

ガイアスも、そしてジュードたちも、エレンピオスの地で互いの信念を貫こうとする。そんな中、ガイアスは再度ミラに迫った。道を宛がわれなければ生きられない弱者ではなく、道を拓く力を有した強い者同士、己の使命を見極め、導き手として生きる役割があると。投げて寄越した時空を裂くナイフは、自分が認めた相手との無為の戦いを避けたいと願う、彼の思いの表われだった。

「お前は俺と同じ側に立つ存在だ。人として生きろ!」

罪を背負う王

創造主マクスウェルを支配下に置く。エレンピオスの人々に苦境を強いてでも、黒匣を滅ぼす。そのために精霊の命を脅かす。民を思い進む道はどれも罪に満ち、しかし誰かが拓かねばならない。避けられぬジュードらとの決着を予感し、己の信念こそ未来を創ると、ガイアスはなお孤高にあった。

**「さあ、来い!
未来はどちらを選ぶか見届けてやる!」**

● 時空を切り裂く剣
ガイアスに依存するミュゼが捧げた剣。断界殻から創られたミュゼの力そのもの。超人的なガイアスがこんな剣まで持ったら、太刀打ちの余地がない!

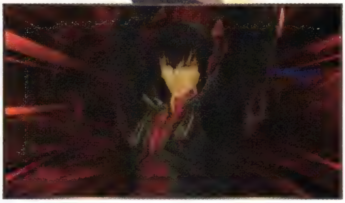
● ミュゼのナイフ
エレンピオスでまみえたジュードに、ガイアスは無用な戦いを避けようと「時空を切り裂く剣」のかけらをくれる。覇王が見せる紳士ぶり。

● 真の王者ガイアス
ミュゼの加護を受けたスーパーガイアス。普段の赤い鎧もステキだけれど、端正な顔とへそ出しの戦装束もまた乙女殺しの艶めかしさ。

● 秘奥義

闢・魔神王剣

「醒（さ）めよ！
黄昏の地より呼び寄せし、流転の狼王！
闢・魔神王剣（びゃく・まじんおうけん）！」



● ファイティングチャット

「おごるなよ、マクスウェル」

「確かめてみよう！」

「それがおごりだというのだ」

「一気に決めさせてもらうぞ！」

● 秘奥義
闢・魔神王剣

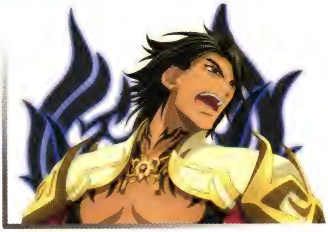
「醒（さ）めよ！
黄昏の地より呼び寄せし、流転の狼王！
闢・魔神王剣（びゃく・まじんおうけん）！」

● ファイティングチャット

「全ての力を使って叩き潰すまでだ！」

「ミュゼ！」

「その気力がどこまで持つかな？」


「なぜ俺に刃向かう！」

ウィンガル

「**導く指導者**がいなければ民は**路頭に迷う**だけ、と言っている」

Wingull

性別:男性　年齢:28歳　身長:175cm　武器:剣　戦闘タイプ:術剣士　出身:ア・ジュール・ロンダウ族領　一人称:私／俺　CV

ガイアス直属の部下「四象刃(フォーヴ)」の長。「翼」を意味する称号「ウィンガル」を名乗る。ア・ジュール行政においては宰相として、また軍事面でも参謀としてすべての作戦を預かり、物静かながらつねに白黒を厳格に区別し、己にも他者にも甘えを許さない理知的な人物。しかし戦いに臨むと容貌が激変し、粗暴になる二面性を持つ。

王の傍らに死す、もがれた翼

王の片翼

ウィンガルは王の側近・四象刃の一員として、ガイアスとジュードたちとの謁見に立ち会う。人を超越した目線で見下ろす精霊の主と、理想論に終始する子供に肩を並べるのは、稀代の名将ローエンだ。王に仕える責任から逃げた男が今さら歩む世直しの旅を、ウィンガルは慇懃な皮肉で出向かえた。

「イルベルト元参謀総長。
お会いできて光栄だ」

異質な力を持つ男

ミラの身柄は抵抗部族への誇示となる。ウィンガルはそう言うと、兵を振り切り逃げる一行を追い、自ら剣を抜き立ちはだかる。栄誉なき無為な殺生をたしなめるローエンを古いと切り捨て、にわかに力を解放した彼が見せたのは、逆立つ銀髪の異質な姿。そして寡黙な物腰から一転し、粗野な言動と荒々しい剣さばきでジュードらを追い詰める。人間離れしたすさまじいマナの力は、彼自身が存在を肯定し、エリーゼを始めとする子供たちの関与さえ認めた、得体の知れぬ増霊極研究の成果そのものだった。

「イルベルト殿。
それがあなたの限界。古い。
……故に間違い。……逃げ出す！」

王者の器

命を粗末にする四象刃の献身は、ガイアスの望むところではないと諭す老将ローエンを、ウィンガルは一笑に付した。ガイアスの王の器は自明の理。だからこそ人の手に余る力を有するにふさわしい人物なのだ、と。

「槍は我らが、
陛下の力として貰い受ける！」

● 戦局図
戦術シミュレーション用の戦局図。ファイザバード沼野の戦いだけでなく、ウィンガルとローエンとの一騎打ちでも用いられる。ファイザバード会戦に参戦していたら、絶対に勝ってみせたと豪語して。

● 指揮者（コンダクター）イルベルト
異国の伝説の軍師すなわちローエンは、ウィンガルが子供のころに活躍した人物。話にならないと全否定しながら、クールを装う「男性版乙女心」が炸裂する。

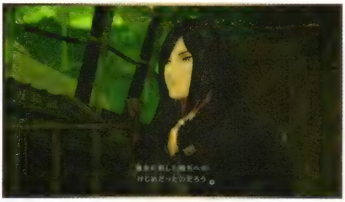
身を供する覚悟

ウィンガルは自ら望んで増霊極の第一号被検体となり、頭部に増霊極を埋め込む過酷な実験に耐えて、現在の力を得た。王者の資質を備えたガイアスを前にして、見合う力を持たないでは、向き合う舞台にさえ上がれないのだ。何かを求めるとは、傷つく覚悟なくしてなされるものではない。副作用に蝕まれてまで力を放棄しない生き様を、ウィンガルは貴族の誇りと戦士の覚悟で語る。

「なぜ？　そうだろうな。あなたには永遠にわからないだろう」

ジャオの死に寄せて

エリーゼは、両親の死に関わっていたジャオが、自分を気に懸けて死んだ理由を求めていた。ウィンガルは少女に告げる。ジャオが償いを求めていたこと、そして彼女に子供らしい幸福を望んだことを。増霊極と対としてのみ存在価値を認められた「被験体」としての人生は、ウィンガル自身が先陣を切り、あとに続く子供たちを生んだも同義だ。そして研究所よりほかに世界を知らずに育つ少女を見てきたからこそ、彼にはジャオの遺志を語る資格があった。彼自身もまた、同じ気持ちで少女を見守るかのように。



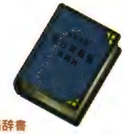
「ジャオがお前に望んだのは、子どもらしい幸せだった」

理想に殉じる翼

ガイアスはミラやジュードの強さと信念を認めるからこそ、決定的な戦いを避けてきた。ならば自分がすべきは、王の脅威を排除すること。ミュゼを従え歩むガイアスを見送り、ウィンガルはジュードらの行く手を遮る。過ぎた力に身を滅ぼされようとも退かない覚悟は、その行動が証明していた。

「陛下の重荷となる存在を排除するのが、私が成さねばならぬことだろう！」

● **ガイアス**
四象刃の全員がその理想に殉じる覚悟を決めた偉大な王。力を認めるからこそ、いつかは己とロンダウの名によって越えるべき、永遠の好敵手。



● **ロンダウ語辞書**
ローエンが行商人から手に入れる辞書は、一般人は触れる機会さえない高貴なロンダウ語の手引き書。辞書の解説とウィンガルの言葉を聞き比べれば、使いこなせるようになるかもしれない。

（表）ロンダウ語の一例

リーゼ・マクシア標準語	英語	ロンダウ語
こんにちは	Hello.	アンルルイ
許してください	For give.	ヒディグウヌン
殺した方が早そうだ	Seems easier to kill.	スンントゥス ンエス ウンディ ティ クルル
皆殺しだ！	Wipe you out!	バウプン ヤイオ イオティ！
お前たちに勝ち目はない！	You have no chance!	ヤイオ アエヌン ミワアエムワン！

● 秘奥義

ライトニング・ノヴァ

「ブン ディンエドヤ（覚悟しろ）、
ティエスティン ティアン
ルウグアティムウムグス
（我が剣は稲妻）！
ライトニング・ノヴァ！」

● ファイティングチャット

「バウプン ヤイオ イオティ（皆殺しだ）！」

「ミ イムン プエススンス（ここは通さん）！」

「ワオティ ヤイオ ウム プウンワンス（ばらばらにしてやる）！」

「ヒディ ガイアス（すべてはガイアスのため）！」

● 設定画

ふたつ名「黒き片翼」になぞらえて、マントは
左肩から腕にかけての片側のみ覆うデザイン。

プレザ

「私を置いて先に行くなんて、そんなやつ滅多にいないわよ」

Presa

性別:女性　年齢:22歳　身長:168cm　武器:本　戦闘タイプ:精霊術士　出身:ア・ジュール某所　一人称:私　CV

四象刃の一員で「牙」を意味する「プレザ」の称号を持つ。妖艶な外見と含みある話術で相手を翻弄、諜報員として目覚ましい成果をもたらし、幾人もの貴族や高官を手玉に取ってきた。そうした過去の一件を通じ、アルヴィンとは浅からぬ因縁がある。戦いでは魔法陣を描き込んだ特殊な本で精霊術を操り、「百術のプレザ」とも呼ばれる。

それでもまだ、居場所を求めて

美女の企み

聖地ニ・アケリアを目指すミラの前に、プレザは妖艶に現われる。精霊の主をいともたやすく拘束し、ラフォート研究所から盗み出した「カギ」を探って弄ぶ。口を割らせるだけなら造作もない。しかし過去の男アルヴィンの前で気高い女をいたぶって見せることが、過去を引きずる女心をくすぐった。

「女に名前を教えるなんてつまらない。それより、あなたをイジメる方が楽しそう」

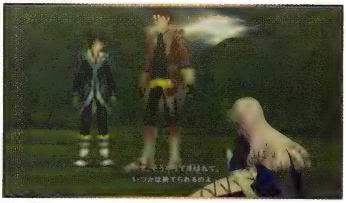
愛情と憎しみ

ガイアスの城から脱出を図るジュードたちを阻止するため、プレザはウィンガルとともに城門で待ち受ける。少年たちは、仲間であるはずのアルヴィンがアルクノアだけでなく、ガイアスとも内通していた事実に、ショックを隠し切れないでいた。しかしプレザは知っている。アルヴィンは初めから仲間など持たない男。心を許すのが間違いなのだ。何より彼女自身が身に沁みて思い知らされたからこそ、ひとくくりにする言葉を強い語気で否定せずにはいられなかった。

「やめて。あんな男……仲間でもなんでもないわ」

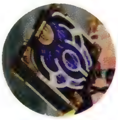
女の皮肉

ファイザバード沼野で四象刃はジュードたちの前に屈する。とどめを刺そうと銃口を向けるアルヴィンと、それを制するジュードの押し問答。アルヴィンと本気で向き合うことの空しさを、プレザは少年に吐き捨てた。目の前の男に毒づく、ただそのために。



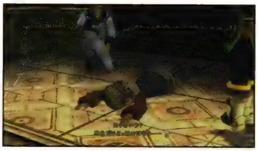
「ボーヤ、そうやって弄ばれて、いつかは捨てられるのよ」

● 昔の男
プレザの過去の恋人にして、ガイアスに内通するアルクノアのスパイ。とんでもない女ったらしに心底惚れてしまったのがケチのつき始め。



● プレザの本
プレザがいつも小脇に抱える大きな本。読書が趣味なのは学者だった父親の影響か。「百術」の魔法陣以外にはどんなことが書いてあるのだろう？

● キャット
プレザも属したガーベッジ隊の女性。「女」でたらし込む仕事柄、そろいもそろってみんな美人。そして薄命なのもまた然り。



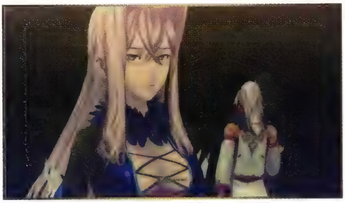
揺れる心

過去のある時期、プレザはアルヴィンとともに暮らしたことがある。脛に傷持つ者同士の生活は、彼の傍らが自分の居場所だと信じさせるものだったが、手酷く裏切られて身も心も傷つき、仲間まで失った。それが今、ジランドからのリーゼ・マクシア奪還を前にして、軽々しく共闘を持ちかけられるなど、男の神経を疑うというものだ。愛しているのは事実。しかし再び心を開くには、踏みにじられたものはあまりに大きく、憎しみも深い。いつか殺してやるという物騒な言葉さえもが、偽りのない気持ちだった。

「二度と、私に期待させないで……
もう……捨てられるのはゴメンよ」

振り返る過去に残す言葉

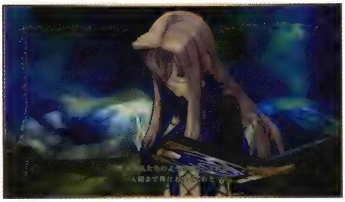
アルクノアの本拠地ジルニトラ号への潜入。プレザはあくまで四象刃であり、ガイアスに付き従う以上、アルヴィンやジュードらとともに行動できようはずもない。そして当然、いっしょにいようとも思わない。ただ、死と背中合わせの現実を前に、本音を口にせずにはいられなかった。心のどこかで期待しているような、本気の感情で向き合ってくれることなどないとわかっていても。



「死なないで」

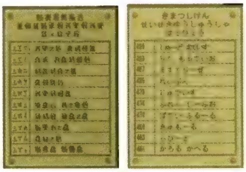
別離

仲間を襲撃し、一度は自分を頼ってきたアルヴィンは、やはり仲間の下へと帰ってゆく。孤独な男が居場所を見つけた安堵と、それが自分ではなかった空しさ。さりとてガイアスを裏切れる訳もない。心開いてはいけない男を愛した代償は、主君の名にかけて戦うという、救いがたい悲恋の結末となった。



「ごめん、アル……
あなたはやっぱり私の敵っ！」

● タリム医学校外来受付
諜報活動の一環で、プレザは医学校の受付に紛れ込んでいたという。バリボーな白衣姿、一度でいいから見てみたかった！



● 成績優秀者の掲示
医学校で優秀な成績を収めている学生たちの名前。いちばん上がジュード。最優秀生徒ともなれば、プレザが彼の3サイズまでチェックしていたのもうなずける！？

● メガネサークルのポスター
医学校のメガネサークル「ネクロマンサー」の案内ポスター。プレザはメガネ愛用者的に顧問の先生をしていた……のかも？

● 秘奥義

ドラゴネス・スニーカー

「龍精（りゅうせい）召喚！
ドラゴネス・スニーカー！
逝っちゃいなさい♥」

● ファイティングチャット

「私の手で殺してあげるわ」

「無駄口はここまでよ！」

「死んでも知らないわよ？」

「あなたに言われたくないわ！」

● 設定画

たっぷりの色気にダメ押しの、背中の編み上げスリットで悩殺。尾飾りは霊力野に反応して動く。

ジャオ

「ラ・シュガルもんめ。勝手な真似を」

Jiao

性別:男性　年齢:42歳　身長:250cm　武器:大槌　戦闘タイプ:鎚使い　出身:ア・ジュール・キタル族領　一人称:わし　CV 大友龍三郎

「角」を意味する称号を持つ「四象刃」の一員。獣と意志を交わし自在に操る技を持つ。過去にはガイアスに挑んだこともあったが、打ち倒され臣下となった。畏怖される四象刃の中では民衆に親しまれる存在で、彼自身も敵味方の別に捕らわれず屈託なく接する好漢。そんな人柄により、エリーゼの保護をハ・ミルの村長に依頼している。

大きな懐に、強く輝く小さな希望

少女を見守る男

「不動のジャオ」の名は、四象刃に名を連ねる頑強な戦士としてだけでなく、頼もしい好漢としてア・ジュールに轟いている。その人望を頼り、彼はひとりの少女の身柄を辺境の村に委ねていた。小屋から出さず、人目につかぬよう、身の安全を保障されたし。ジャオは誰にも詳しい事情を話さない。内情を知らせることで、彼らを危険にさらしたくなかったし、細やかな心遣いができるほどには、器用な生き方を知らなかったから。

**「こら、娘っ子。
小屋を出てはならんというに」**

平穏を願えばこそ

ハ・ミルに匿っていたはずのエリーゼは、ジュードに連れられて逃げ出した。ジャオは獣を操る技を駆使して一行の足取りを追う。もう連れ戻されたくないと、歳近い少年たちにすがるエリーゼの姿は不憫だった。しかし外の世界に放たれた彼女が、「研究の成果」を狙う連中の標的にされるのは目に見えている。エリーゼの身を思えばこそ、ジャオは力ずくでも少女を連れ戻すのだ。

**「……何故だ、娘っ子。
その者たちといても、安息はないぞ?」**

不遇への哀れみ

かつて増霊極研究所があった地に、エリーゼはついに踏み入れる。両親と死に別れ、「被験体」として暮らした人生の原点を少女が知ってしまったことを、ジャオは哀れみ、悲痛な思いを絞り出すように漏らした。

**「あの娘っ子を、これ以上
一人にせんでやってくれ」**

● 娘っ子

不幸になる原因を作ってしまったから、幸せを祈らずにはいられない。ジャオがいつも気をかけている気の毒な少女、エリーゼ。

● ジャオの「友達」

ジャオが連れ歩く狼たち。キタル族の獣隷術より魂の深くで通じ合い、エリーゼの居場所を教えてくれた。

孤独の背中に

自らの境遇を知ったエリーゼは、仲間の気遣いを安易な同情だと、怒りのままに心を閉ざしていた。ジャオはそんな彼女を、街中に見つける。少女が増霊極の人形をたったひとりの友達だと、心の支えにしてきた姿は、脳裏に焼き付いている。だからこそ仲間が駆け寄り、仲直りが果たされる光景を、見守らないではいられなかった。ジャオはただひと言告げて立ち去った。辛い身の上は、支えてくれる友人たちの存在で救われると。

「娘っ子、友達を大事にな」

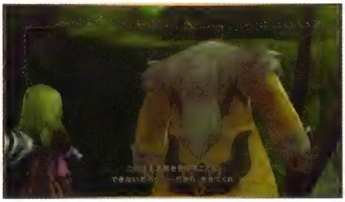
望まぬ戦い

ガイアスに従いファイザバードで敵陣を蹴散らすジャオは、対立するジュードらと雌雄を決することになる。信念を抱く者同士が争い、しかもエリーゼのような子供までもが血生臭い戦いに身を投じる現実は、戦の時代の悲しみをジャオに突きつけた。獣と通じ過ぎる力を忌まれ、逃亡と争いの果てにガイアスの配下となり、戦いの中で居場所を得た自分。だからこそジャオは、ガイアスの信念に争いなき時代を信じていたし、子供たちには争いと無縁でいてほしかった。

「……やはり戦場で
まみえることになった、か。
悲しい時代だのお」

腕に抱きしめた希望

ジランドが異世界の兵とともに差し向けた襲撃は、敵味方の区別なく戦場を襲う。エリーゼを抱き留め、無事を確かめるジャオ。両親を死なせたからこそ、彼女にはまっとうな幸福を祈りたい。贖罪に生きた道はガイアスの盾となることで果たされ、彼は今、死によって主君と少女の未来を守った。



「これ以上お前を見守ることは
できないだろう……
だから、生きてくれ」

● ハ・ミルの村長

ジャオに頼まれてエリーゼを預かった村長。恩人であるジャオにはいい顔していても、エリーゼは「厄介者」扱いだった。

● 羽根飾り

エリーゼの記憶にあった「お父さんの思い出」だという羽根飾り。本当は父親じゃなくてジャオの姿の記憶だった。うれしいような、切ないような。

● エレンピオス兵士

ファイザバード沼野にて、ジャオが命を賭けて食い止めた、アルクノアとエレンピオスの兵士たち。未知の武器にも恐れず、「不動のジャオ」の見事な最期。

● 秘奥義

轟魔隆衝断

「ちぃと痛いぞ？　そりゃああーーー！
はぁぁぁ……
轟魔隆衝断（ごうまりゅうしょうだん）！」

● ファイティングチャット

「速攻で終わらせるぞ！」

「聞き分けのない子だ……」

「わしと一緒に来い」

「娘っ子は下がるがいい！」

● 設定画

キタル族長の威厳漂う、風格ある姿。頭の羽根飾りや毛皮の装飾は、獣と心を通わせる彼に似合う。

アグリア

「うっせー、ブス！しゃべるんじゃねーよ！」

Agria

性別:女性　年齢:15歳　身長:153cm　武器:仕込み杖　戦闘タイプ:術杖士　出身:ラ・シュガル・トラヴィス家領　一人称:あたし　CV

「四象刃」の一員で「針」を意味する称号「アグリア」を授かる。強力な精霊術を使いこなす容赦ない戦いぶりで知られ、一旦キレると手のつけられないトラブルメーカー。感情表現のほどんどが怒りと嘲笑という穏やかでない性格だが、憎しみに囚われた過去を背負っており、しばしば世のすべてを敵と見なすかのような言動を見せる。

血と泥沼、生きるのを許された場所で

王都のスパイ

彼女がラフォート研究所に忍び込んだのは、軍の新型兵器の情報を盗み出すためだ。疎ましい生家の血が開花した精霊術士の才能が、危険な任務を支えたが、アグリアはそれ以上に波乱の予感に飢えていた。そして遭遇したのが不意の侵入者ジュードとミラ。獲物をいたぶる機会を得たと彼女は狂喜する。人に絶望を与えることほど楽しいものはないと、禍々しい仕込み杖を振りかざして。

「つまんないんだ、この子。
だから、あんたから殺したげる」

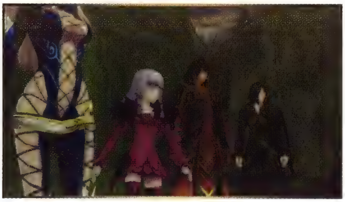
捨てた過去の名

研究所でミラの返り討ちにあったアグリアは、その後も王都に潜伏し続けた。そして再会した因縁の相手。しかし喧嘩をふっかけてみれば、釣れたのは青臭い正論をぶつ乳臭いレイアと、自分の素性を知るローエンだった。六家トラヴィスの名を出して傷をえぐる男の言葉を、アグリアは真っ向から否定する。ナディアという名はガイアスに仕えると決めたとき、家とともに捨てたのだと

「あたしはトラヴィスなんて関係ない。
あたしは四象刃、
無影のアグリアだ!」

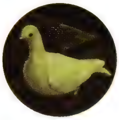
嗜虐に酔って

流沼に呑まれて気を失ったジュードを、アグリアは土足で踏み、痛めつける。イル・ファンでの二度の敗北のお礼参りと、正論をひけらかしたあげくにジランドに舐められた愚かさを嗤って。優等生ぶった「願い」とやらは、泥を払ってなどくれないのだ。



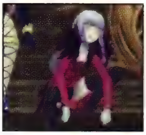
「アハ〜。アハハハ」

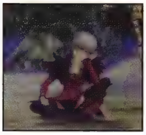
● ブラン
アグリアの乳母の娘。アグリアのスパイ活動を助けるため、看護師資格を取ってジュードの助手まで務めた。涙ぐましいその献身。



● ボーボー
アグリアが卵のときから世話したシルフモドキは、伝令用というだけでなくて大切な友達。子供らしいネーミングに素のアグリアが垣間見えるような。

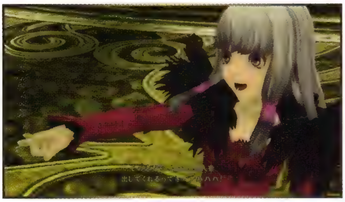
● おてんば(?)アグリア
女の子らしく振る舞おうなどというしおらしさも恥じらいも、名前とともに捨てた。それにしたってちょっとはしたないですよお嬢様……。





鏡の向こう

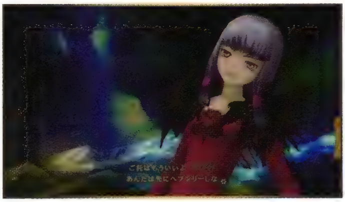
歳の同じレイアは、ジュードたち一行の中でもひときわアグリアの気に障る相手だ。努力すればいつかは叶うなどと若い情熱を平気で口にし、ミラに心奪われたジュードを健気に追いかけている。それを茶番とせせら笑って、アグリアはレイアがもっとも堪える部分をえぐった。男を理由に看護師を目指したところで、不純な動機は人を死なせるし、おまけにジュードは手に入らないと。執拗な攻撃は、そうした努力を信じていたころの自分をあざ笑うかのようにも見えた。



「その志なら、いつか死人を出してくれるってさ〜アハハハ!」

退けぬ戦い

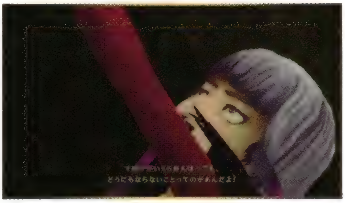
母の立場を理由に生家で壮絶ないじめを受け、ガイアスの下にのみ生きる場所を見出した。だからアグリアには命を惜しんで戦列から退くなど、はなからあり得ぬこと。望めば戦いとは無縁の暮らしさえ得られるような、恵まれた位置から理想を語ると映るジュードたちとは、所詮が相容れぬ仲なのだ。世界の存続の危機を前に敵対する無意味さを説こうとする一行に、アグリアは強烈な精霊術と吐き出すような叫びで応酬した。



「あたしはな、陛下を裏切るわけにはいかないんだよ」

最期の一撃

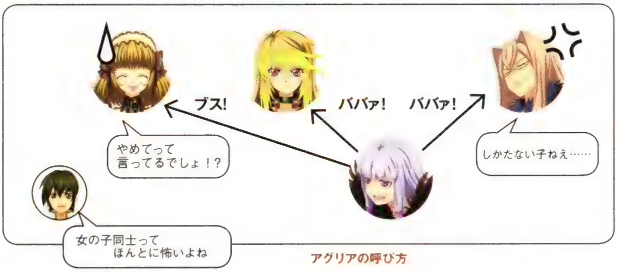
互いの信念を賭けた戦いは、アグリアとプレザの敗北で幕引きとなる。今にも崖に落下しそうな彼女を助けようと駆け寄るレイア。しかしアグリアは絶望を突きつけるためだけに、自ら手を振り払って奈落の底に消える。王の信頼以外に失うもののなかった彼女には、もう命さえ無用の長物だった。



「てめーがいくらがんばっても、どうにもならないことってのがあんだよ!」

● アグリアの悪態

敵味方問わず、シャクに障る女どもはこき下ろさないと気が済まない!アグリアの悪態は「ブス」と「ババア」があれば事足りる。同い年のジュードには「あんた」と呼びかけてはくれるが、一方で「ツリ目のガキンチョ」呼ばわり。ちなみに年上のメンズにはややマイルドで、ローエンは「ジイさん」、アルヴィンは「ニイちゃん」。



アグリアの呼び方

● **秘奥義**

ロギズ・イーター

「てめぇら、丸焼きだ！
焼き払え！　ロギズ・イーター！！」

● **ファイティングチャット**

「選択の余地はないんだよ！」

「なんなんだ、お前っ！」

「ここであたしに殺されるんだよ」

「悪臭の元を消してやるよ！」

● **設定画**

丈の短いワンピースは少女の特権。
しかし赤と黒の禍々しいデザインで、
アグリアの狂気を引き立てる。

ミュゼ

「マクスウェル様の命で参りました」

Musee

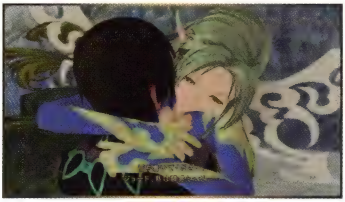
性別:女性　年齢:20歳　身長:168cm　武器:髪の毛　戦闘タイプ:不明　出身:不明　一人称:私　CV 真田アサミ

ジュードが旅の途中で出会う、ミラの姉を名乗る精霊。マナの消耗により力を失っていたが、ジュードに使役されることで大いなる力を発揮し、一行の助けとなる。優雅な笑みと浮き世離れした落ち着き、そしてマイペースな言動で、つかみどころがない性格。使命について迷うミラを巧みに導き、彼女に本来の役割を務めさせようとする。

聖女の仮面は偽りの微笑み

美貌の精霊

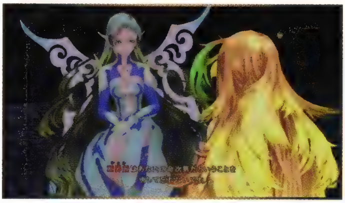
凍てつく冷原に、唐突に彼女は現われた。目的はミラに「使命」を守らせること。ゆえに流沼に呑まれて漂流してきたジュードに近づき、協力を申し出た。ミラの姉だと名乗れば、彼女に見劣りしない美しさと力とが、素性を易々と裏付ける。大精霊の使役を許されて見惚れる少年に微笑みながら、ミュゼはしかしミラのように、彼を導きはしない。



「私をご使役ください。
どうぞ御心のままに」

釘指す役目

「クルスニクの槍」の破壊を目前にして、ミラは断界殻の存在意義と、それを守る自分との矛盾を口にし、ミュゼに問いを投げかける。だがミュゼが諭すのは、ただミラによって断界殻と世界が守られているという事実のみ。表向きにはその言葉だけで十分だった。本当に重要なのは断界殻の維持だ。ミラが道化としてアルクノアの目を引きつけていれば、「本当のマクスウェル」が敵を殺し、断界殻を守れる。ミュゼは「使命」の言葉を盾に、彼女に「役割」を念押しした。

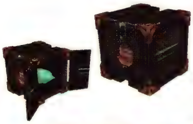


「ミラ、忘れないでね。
あなたはマクスウェルなのよ」

惨劇の始まり

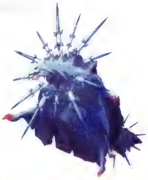
「クルスニクの槍」の破壊に失敗し、断界殻も消せず死んだミラ。マクスウェルの身代わりとも知らず、偽の使命に散った愚かな娘を嗤い、断界殻の事実を知った人間を根絶やしにする、ミュゼの殺戮が始まった。

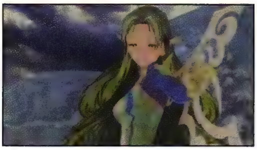
「彼女はジランドみたいな連中を
おびき出すために、用意されたエサ」

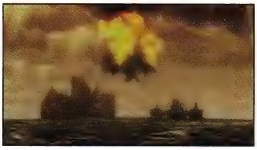


● 黒匣
ジュードの前に現われたとき、黒匣を見つけたミュゼは一瞥するだけで消滅させた。圧倒的なその力と冷たい視線、只者ではない予感……。

● アクアドラゴン
ククル凍窟に棲む凶悪な主。しかしミュゼにかかれば子犬のようにイチコロ。「とても怒っているよう♪」なんて微笑む余裕が大物ぶりを漂わせて。







● アルクノアの艦隊
ジュードとともにジルニトラ号に攻め入るミュゼ。エレンピオスの科学力が結集した大艦隊さえ、本気を出した彼女の敵ではなかった……。

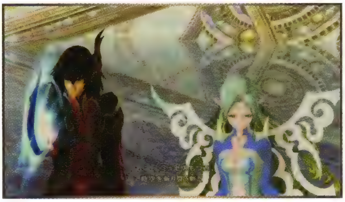
見失った主

ミュゼの使命はマクスウェルの命により断界殻を守ること。しかしマクスウェルは道を踏み外したミラに怒り心頭で、使命に駆られて奔走するミュゼの訴えを聞き入れない。そしてミラに仕えた四大精霊もまた、本来の主でなく、生まれ変わったミラを守ると決別した。マクスウェルによって創られ、彼のために使命を果たしてきたミュゼは、導き手をなくしたと思い込んで取り乱す。

「私は何をすれば……
わからない……わからない……」

差し出した力は

自分に役割を与えてくれる人がいない。マクスウェルに従うことによってのみ生きてきたミュゼには、指導者の不在は壮絶な不安となってのしかかった。そんな醜態を愚かだと諭したガイアスに、彼女は外聞もなくすがる。リーゼ・マクシアのために断界殻を維持しようとするガイアスなら、自分の存在意義である「断界殻を守る」という役割に矛盾しないからだ。盲目の依存は、新たな主と認めたガイアスに途方もない力を与えた。己の核である断界殻の欠片から生み出した、時空をも切り裂く、人智を超えた剣を。



「私には断界殻を守る役目が大事……
大事、大事なの!」

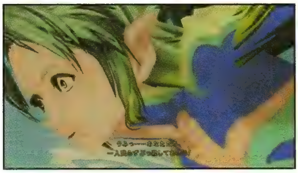
終わらぬ「使命」

ミュゼは創造主マクスウェルを拘束する。世界の未来には彼の力は不可欠だと諭すミラの声は、見境をなくしたミュゼには届かない。自分を追い詰めた男を許して、また存在価値を奪われてなるものか——。ガイアスの剣となり強大な力を振るう哀れな精霊は、なお「使命」の束縛に囚われ続けていた。

「うるさい!
また奪うなんて許さない!」

● 人狩りのミュゼ
輪廻の輪を外れて生まれ変わったミラを捜して、精霊界で人狩りするミュゼ。使命のためには笑顔で殺す。

● 追跡のミュゼ
「断界殻を守るため」。使命に駆られるままに世界に仇なす者たちを追う。いつもの優雅な外見が台無しな、迫力の形相。



● 磔のマクスウェル
リーゼ・マクシアの主にしてミラやミュゼの創造主。でも大きな力を持つ部下に鞍替えされたら万事休す。ミュゼの前には精霊の主も屈する。

● 秘奥義

イベントホライズン

「すべてを飲み込み、
渇きの地へ誘（いざな）え！
虚数の牢獄！　イベントホライズン！」

● ファイティングチャット

「ずいぶん強気ね？」

「できるものならやってみなさい！」

「私の力も存分に使って」

「私にはガイアスがいる！」

● ロングチャット

「御心のままに」

「あら」

「まあ、驚いた」

「使役してください」

「使命が大切なのよ」

「断界殻を守るの」

表向きはおおらかで親しげな笑みを浮かべるミュゼ。使役者に選んだジュードには従順で、妹であるミラは鷹揚に支える。髪の毛先の色が異なるのは、ミラと同じスタイル。ふたりの創造主マクスウェルの趣味なのかもしれない。

イバル

「ミラ様の**お世話**をするのは、**巫子**である**俺**だ！」

Ivar

性別：男性　年齢：16歳　身長：165cm　武器：二刀　戦闘タイプ：剣士　出身：ニ・アケリア　一人称：俺　CV 森久保祥太郎

ミラに仕える「マクスウェルの巫子」。己の役割に強い自負を持ち、幼いころから一途に役目を務めてきた。頭脳明晰で正義感が強く、二刀を使いこなす腕もかなりのもので、従者としては申し分ない。しかしミラが信頼を寄せるジュードが現われたことで、命じられた役目を二の次にしてまで、ジュードへの対抗意識を燃やすようになる。

命を賭けた己の価値、つなぎ止めるために

精霊の主を見送る巫子

巫子の一族に生まれたイバルは、ミラに仕えることこそ誇りであり至上の喜びだ。しかし四大精霊を失ったミラは、彼らを取り戻す旅をジュードに頼るという。巫子が担うべき従者の役割を、ぽっと出の少年になど奪われてなるものか。村の守護という役目の前に、聞き分けたフリをして見せながら、彼は主の下に馳せ参じる機会を伺っていた。

「こんなどこの誰ともわからんヤツにミラ様のお世話を任せられません!」

異国に主を追って

ミラを案じる気持ちとジュードに役目を奪われる不安から、イバルは守るべきニ・アケリアを不在にしてミラを追った。しかもジュードの顔を見れば罵詈雑言が止まらず、ついに主の不興を買う。ミラが言わんとするのは、与えられた本分をまっとうする責任の問題だ。しかし彼女や四大精霊の命を背負う石盤を任されて、感極まり涙ぐむイバルの耳には、念を押される自分の使命の意味など、うわべしか届いてはいなかった。

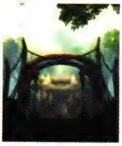
「そのような重要な役目を……お任せください!」

張りめぐらされた陰謀

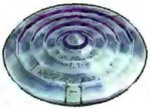
主の危機を訴える書簡に、これ幸いにと舞い戻ったイバルは、身に覚えがないと捨て置かれる。そこに投下された二通目の文。預かる「カギ」がミラを救うと記された言葉に、巫子の栄誉を取り戻す機会を見出し狂喜した。それがアルヴィンの罠だとも知らず。

「巫子であるこの俺はミラ様のお役に立てるぞぉ!」

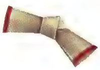
● ミラ様
ニ・アケリアの生き神様にしてリーゼ・マクシアの宝、気高きその御身を命に替えても守る。すなわちそれはイバルが何より尊ぶ大切なミラ様!



● ミラ様のお社
社の掃除はマクスウェルの巫子であるイバルの役目。行き届いた整頓ぶりに、彼のマメで世話好きな性格がにじみ出ている。



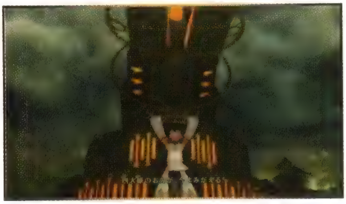
● クルスニクの槍のカギ
すなわち黒匣。「私と四大の命がかかっている」と、ミラから預かった。何だかんだ言いながら守り通したままではよかったのだが……。



● 謎の文
鳥が運んできた差出人不明の書簡。まんまと踊らされたと思いきや、ジュードを出し抜く手立てを教えてくれるなんて、ナイス!?

運命の引き金

ア・ジュール軍はナハティガルを失ったラ・シュガルに侵攻し、ミラとガイアスは「クルスニクの槍」をめぐり死闘をくり広げる。イバルはその最中に満を持して登場し、黒匣の力で「クルスニクの槍」に囚われた四大精霊を解放しようとした。よかれと思った独断は、しかし主に四大精霊の力を戻すのではなく、「クルスニクの槍」の照射で断界殻を破壊し、アルクノアの侵入を許すという、最悪の事態を引き起こしてしまう。



**「どうだジュード！
この俺が本物の巫子だっ！」**

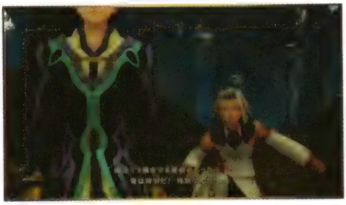
偽者に勝つためなら

ファイザバードの混乱で消息を絶っていたイバルは、アルクノアの空中艦隊に挑むジュードやガイアスらの前に華麗に復活し、敵を一網打尽にしてみせた。稀代の巫子と謳われた少年は、戦士としても超一流。しかしジュードと競うため、彼は亡きジャオの後釜として亡き四象刃になると宣言する。主であるミラとガイアスが理念を違えることなど、これっぽっちも考えてはいない。自分がジュードに勝ると、それをミラに見せつけることのみが、彼の目的になっていた。

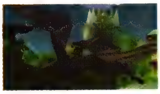
**「おい、偽者！
貴様の出番などない。
ここからは俺の独壇場だ！」**

敗北

ジュードはミラの信頼を勝ち取りながら、みすみす彼女を死なせた。イバルは嫉妬と怒りに狂い、ジュードに斬りかかる。しかしミラの死に報いようと決めた男には、憎しみに囚われた剣は敵わなかった。ミラの従者という、己の誇りと生き様を賭けたつもりの勝負は、イバルの完全な敗北で決着した。

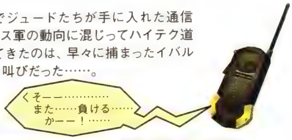


**「俺はミラ様を守る
使命を持った巫子！
俺は特別だ！　特別なんだ！」**



● **ワイバーン**
類まれなイバルの才能は、有翼の獣さえ操れる。ところで彼の地獄耳は、この獣隷術でワイバーンの聴力を通して聞いていたらしい。小姑！

● **通信機**
ジルニトラ号でジュードたちが手に入れた通信機。エレンピオス軍の動向に混じってハイテク道具から聞こえてきたのは、早々に捕まったイバルのくやしそうな叫びだった……。



● **かっこいいイバル**
根が熱い男なだけに、イバルはやることがいちいちオーバーアクション。黙っていればかっこいいのに……。

● 秘奥義

双牙煌裂陣

「見せてやる！
双剣に木霊せ万命の咆吼！
双牙煌裂陣（そうがこうれつじん）！」

● ファイティングチャット

「ミラ様を傷つけた罪……」

「お前の体であがなえ！」

「決着をつけてやるぞ、ジュード！」

「お前に勝てればそれでいいのだ！」

● 設定画

風格漂う巫子の装束。袖口や裳裾に美しい装飾が施されているのがよくわかる。

ナハティガル・I・ファン *Nachtigal I. Fan*

性別:男性　年齢:52歳　身長:190cm　武器:槍　戦闘タイプ:槍使い　出身:ファン家領　一人称:俺　CV

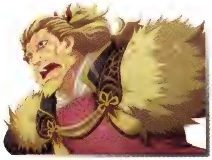
ラ・シュガルの王として君臨し、「クルスニクの槍」でア・ジュール侵攻を狙う。かつては軍師ローエンとともに国の理想を語る人物だったが、兄王子と王位を争う政変を経て玉座を得てから次第に独裁への道を走り、民意も軽視する。力によって地位と栄誉を得たゆえに権力を求める貪欲な生き方を肯定し、国を去ったローエンを蔑んでいる。

● **秘奥義**

デモンズランス

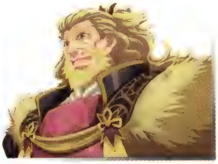
「天上天下、唯我独尊！
デモンズランス！」

● **ファイティングチャット**



「引導をわたしてやろう」

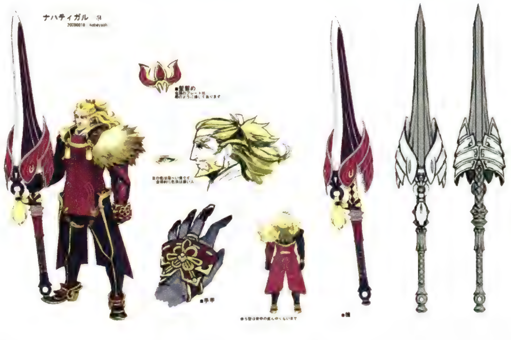
「この槍で、国を統べてきた！」



「言葉は無用！　剣で語れ！」

「おおおおっ！」

● **設定画**



武勲で聞こえた王らしく、つねに戦装束のナハティガル。槍は接近戦を想定した鍔のついたタイプである。

ジランド

Gilland

性別:男性　年齢:35歳　身長:180cm　武器:ショットガン　戦闘タイプ:銃使い
出身:エレンピオス　本名:ジランドール・ユル・スヴェント（Gillandor Yule Svent）　一人称:俺　CV

離散エレンピオス人によるテロ組織アルクノアを率いるリーダー。故郷への帰還と栄達、そしてスヴェント家当主の座を狙い、リーゼ・マクシアの実質的支配を目論む。ラ・シュガル軍の参謀副長としてナハティガルに近づき「クルスニクの槍」の技術を与えた一方でア・ジュールの増霊極技術も狙うなど、軍事や精霊術技術に精通し、優れた諜報能力を持つ。

● ファイティングチャット

「究極の力だ」

「来い！」

「カタをつけてやるぜ」

「死ぬがいい！」

● 設定画

セルシウスを使役する影響で、靴底は凍てつき霜を帯びている。銃は大型のショットガン。

マクスウェル *Maxwell*

一人称:私　CV

霊力野を持つ人間と精霊による隔離世界リーゼ・マクシアを創り出した精霊の主。二千年に渡って断界殻を維持し、その存続を脅かすエレンピオス軍との戦いを密かに続けてきた。20年前の大規模な侵攻を機に、己の身代わりとなるミラと、エレンピオス人の抹殺を受け持つミュゼとを創造。彼女らの働きによるリーゼ・マクシア存続を願っている。

● **秘奥義**

エレメンタルメテオ

「廻り踊れ、地水火風！
深奥(しんおう)に集いて、我が鉄槌となれ！　エレメンタルメテオ！」

メテオスウォーム

「結晶せよ、根源たる元素！　メテオスウォーム！」

● **ファイティングチャット**

「集え、四大精霊！」

「愚か者どもめ！」

「認めよ。それが事実だ」

「滅してくれる！」

セルシウス ｜Celsius｜

一人称:私　CV

氷の大精霊セルシウスの「精霊の化石」から作られた「源霊匣（オリジン）」。創造主であるジランドに盲目的に従い、その命によりハ・ミルを襲撃したのちジュードらに襲いかかる。未完成な源霊匣技術が用いられていることから安定性に欠き、ジランド自身が力の暴走によって自滅したことで、セルシウスもまた肉体を維持できずに消失する。

● ファイティングチャット

「行きます」

「マスターはやらせません」

● 設定画

氷を司る精霊らしく、冷たい表情と硬質な衣装。しなやかな肢体は中性的な印象を与える。

ヴォルト ｜Volt｜

一人称:ー　CV

雷の大精霊ヴォルトの源霊匣。エレンピオスのヘリオボーグ基地で創られる。力を暴走させて基地を危機に陥れるが、ジュードの使役を受け入れその助けとなる。

● 設定画

マントが手のように自在に動き、戦いをサポートする。背負うのは雷鳴を模した光輪。

イフリート / Efreet

一人称:俺　CV [illegible]

ミラを守る四大精霊のひとりで火を司る。炎の持つ猛々しさのイメージから、古来より戦を預かる精霊と崇められているが、本人は生真面目で几帳面な性格。

● ショートチャット

「うぬ……」

● 設定画

人の背丈を遥かに超える巨体は、四肢を飾る鱗のような幾何学的な装飾で、炎が燃えるかのよう。背や尾も美しく見惚れるばかり。

ウンディーネ / Undine

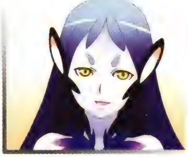
一人称:私　CV [illegible]

水を司る四大精霊で、人間界では水の流れる様子から魂の輪廻を象徴するとされる。物静かだが凛とした気丈さを持ち、母や姉のような面持ちでミラを見守っている。

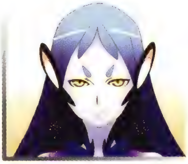
● 設定画

落ち着いた物腰に似合う、淑女然としたたたずまい。水を司る精霊らしく、下半身は尾ひれのような形になっている。

● ショートチャット



「行きましょう」



「どうしたものでしょう」

ノーム　Gnome

一人称:僕　CV [illegible]

地を司る四大精霊。幼子のような純粋さでミラを慕う一同のなごませ役。しかし容姿とは裏腹に大精霊の名に恥じない大いなる力を持ち、豊穣の精霊として崇められる。

● 設定画

大地を守るという意義そのままに、惑星儀を優しく抱く。おかっぱ頭に引眉スタイルでちょっと古風な愛らしさ。

● ショートチャット

「すー……すー……」

「やたでしよー」

シルフ　Sylph

一人称:僕　CV [illegible]

四大精霊のひとりで風を司る。風は変化や革新を象徴し、それらに彼の姿を見出す人間の心理同様に行動的。照れ隠しにひねくれた言葉が出るが、本当は強くミラを慕っている。

● ショートチャット

「そういうこと」

「モドキだろ?」

「やめてよね」

● 設定画

生足にブーツの健康美。ジャケットの翼の模様や風車の羽根のようなヘアスタイルが、いかにも風の精霊の雰囲気。

クレイン・K・シャール

性別:男性　年齢:24歳　出身:カラハ・シャール　CV

ラ・シュガルの自治領カラハ・シャールを治める若き領主。父の代の功績である平和的併合がもたらした街の繁栄を維持したいと考える一方で、ラ・シュガルの専制的な支配に疑問を持ち、自身が人体実験の被害を受けたことからラ・シュガルからの独立を決意。しかし翻意はまもなくナハティガル王の知るところとなり、親衛隊に暗殺される。

ドロッセル・K・シャール

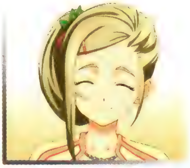
性別:女性　年齢:18歳　出身:カラハ・シャール　CV

クレインの妹。よき領主であろうとするクレインを見て成長し、兄の死を受けて領主の代行となる。自分の力不足を認めながらも、元来の前向きな性格と兄の姿に学んだ民との向き合い方が彼女を成長させ、領地を預かる責任感を身につけてゆく。両親を早くに亡くしたせいかエリーゼを妹のようにかわいがり、年齢を超えた友情で結ばれている。

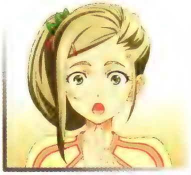
● **ロングチャット(ドロッセル)**

「どうしよう……」

「戦えるわ」



「どういたしまして」



「驚いた」

● **設定画**

良家の出らしく、落ち着いた中にも気品が漂うふたり。クレインと並ぶとドロッセルがかなり小柄なことがわかる。髪の結い方が特徴的。

サブキャラクター設定画

● ウォーロック&ソニア

おしどり夫婦で有名なレイアの両親は、宿屋の仕事を第一にしたエプロン姿が基本。婿であるウォーロックは立場的にも性格的にもソニアに頭が上がらない様子が見て取れる。

● ラ・シュガルの少女たち

軽快な現代風のデザインの中にも、組紐や織り模様といったリーゼ・マクシアに独特の意匠が見られる。

● 商人

宿屋や各地の海停にいる商人たち。同じ組合員であることを示すのだろう、そろいのエプロンを身につける。

● ラ・シュガル兵

王都や辺境地域の守りを担う兵士たち。強い殺傷能力を持つボウガンの矢は、軍所属当時のローエンが開発したもので、クレイン暗殺に用いられた。

● ハ・ミルの村長

村人に慕われる、柔和な顔つきの村長。果樹園の村の労働にも適した動きやすい服装をしている。

● ア・ジュールの人々

複雑な落ち模様と重ね着が特徴的な服装。寒い地域が多いせいか、獣毛がふんだんに用いられている。

エレンピオスの人々

黒匣の力が行き届いた都市生活を送る彼ら。都会的で洗練されているが、色味を抑えた地味な印象。

● ア・ジュールのメイド

おもにア・ジュール各地の宿屋で見かけるメイド。左のラ・シュガルのメイドは残念ながら未登場。

● 黄金魔剣士

ジュードたちの力を模倣する黄金魔剣士は、それぞれが得意とする武器を模した特徴的な姿をとる。

DLC衣装設定画

● 「学園」衣装

若手の４人が生徒なのに対し、年かさのアルヴィンとローエンはそれぞれ教師と学園長に扮する。制服の着崩し方に性格が現われている。

● 「執事」&「メイド」衣装

執事と言えば、現在の本職であるローエンの右に出る者はいない。彼の晴れ姿は風格漂う。女性陣のメイド衣装はどれもキュート。

● 「水着」衣装

アバンチュールを楽しむ水着。邪魔にならないように結い上げた髪や日焼けの跡など、非日常の時間の楽しさが存分に伝わってくる。

『テイルズ オブ モバイル』配信イラスト

待ち受け画像用描き下ろし
ジュード&ミラ

待ち受け画像用描き下ろし
エクシリア学園

待ち受け画像用描き下ろし
執事

待ち受け画像用描き下ろし
メイド

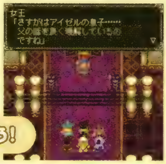
待ち受け画像用描き下ろし
朝の風景

待ち受け画像
カレンダー sep.2011

待ち受け画像
全員集合

『テイルズ オブ モバイル』とは？

『テイルズ オブ』シリーズの待受画面、着うた、Flash、デコメ絵文字などのコンテンツが満載の公式サイト。上で紹介した『テイルズ オブ エクシリア』待受画面をはじめ、本格PRGやミニゲームも多数配信中。アクセスしてお気に入りのキャラクターの素材を探そう！



オリジナルゲームで盛り上がろう！

『テイルズ オブ』シリーズのキャラクターが待受画面に。かわいいデコメもいっぱい♪

ここからアクセス！

アクセスには別途パケット料金がかかります。また、リンク先の内容は予告なく変更、および終了する場合がありますので、あらかじめご了承ください。

Tales of Xillia
人名・用語辞典
Biographical & Words Dictionary

あ行

アースト・アウトウェイ【人物】 20年前、若干12歳でシャン・ドゥ闘技大会を制した少年。リリアルオーブを持たず単身戦い、大会史上最年少記録で優勝するも、少数部族アウトウェイの出であったこと、また王族に近い部族の子息を負かしたことから、勝利は非公式のものとされた。同じ年、ロンダウ族の一員としてファイザバード会戦で初陣を飾り、ラ・シュガル軍の一翼を崩壊させる華々しい活躍を遂げ、のちに「ガイアス」と名を改めてア・ジュールの覇者となる。歴史学者のカーラ・アウトウェイは妹に当たる。

アイスキャンディー【飲食物】 氷の精霊たちの加護を受けた甘くて冷たくて爽やかなデザートで、カラハ・シャールに専用の屋台がある。持ち手の棒に「アタリ」が出るともう1本もらえる仕組み。ファンの間では甘いもの好きで知られた領主様も、きっと何度も立ち寄っていたに違いない。

アイフリード【人物】 大昔にリーゼ・マクシアを荒らし回った伝説の海賊。冒険者魂に溢れた志を同じくする者のため、各地にアーク（聖柩）を残した。じつはエレンピオス人で、リーゼ・マクシアへの旅立ちも、ひとえに見果てぬ地を夢見るがゆえのものであったらしい。そのため故郷エレンピオスでも、彼の遺物を見つけることができる。

アウトウェイ族【部族】 ア・ジュールの部族のひとつ。もとは辺境の小部族に過ぎなかったが、武勇に長け、現在の統一王ガイアスを輩出する。ファイザバード会戦において、当時の族長の息子アースト・アウトウェイ、すなわちのちのガイアスがロンダウ族の戦士として参戦し、一躍脚光を浴びた。

アウル屋【地域・地名】 漆黒の翼の襲撃に遭う店。屋号の「アウル」は「フクロウ」を意味する。

アガイの魚鱗（ぎょりん）【その他】 ローエンとウィンガルが行なうファイザバード会戦の再現戦闘において、ウィンガルが用いる陣形の名前。魚の鱗のように前方に張り出し、両翼が後退した形を取る。つぎつぎと攻撃を仕掛ける攻めの陣形で、攻守に優れ少数による敵陣営の突破にも有効。しかしその一方で、側面や後方からの攻撃には弱い。大将は底辺の中央に配置し、その采配によって部隊を導く。

アクタウ族【人物】 ア・ジュールの部族のひとつ。女性たちをスパイとして扱う「ガーベッジ隊」を組織し、それによって部族の維持を行なうことから、彼らの存在は裏社会では欠かせない反面、「外道集団」とも呼ばれている。四象刃のプレザはア・ジュール軍諜報部隊の一員としてガーベッジ隊に所属していたことがあるが、彼女自身はアクタウの出ではない。

アグリア【人物】 15歳。ガイアス王に仕える四象刃のひとりで、「針」を意味する「アグリア」の名を名乗り、「無影のアグリア」と呼ばれる。華奢な身体に不釣り合いな巨大な仕込み杖を扱う姿や狂気じみた言動が、危うい印象を与える少女。その出自はラ・シュガルの六家トラヴィス家の次女で、本名はナディア・L・トラヴィス。強い霊力野を備え、優れた精霊術士の一門で知られる家系の出として、本人も強力な精霊術を使いこなす。しかし妾腹のため一族、なかでも異母兄弟から酷い差別を受け、母の死を受けて出奔。一時はストリートチルドレンとして過ごすが、プレザに拾われガイアスの一軍に加わる。四象刃としての称号を得たのは2年前のシュレイズ島事変の功績によるもので、当時ラ・シュガル軍の指揮を執っていた義兄らへの復讐から、凄まじいまでの戦果を挙げたことが評価された。辛酸を舐めてきたゆえに、努力や能力では絶対に超えられないものがあることを感じ取っており、青臭い夢や希望を口にしてはばからない同年代のレイアをとりわけ敵視している。

アケボノ【飲食物】 イラート特産の清酒で、華やかな飲み口が特徴。お米から作る清酒は精霊に奉納する品として、ニ・アケリアを中心とした地域で珍重されている。

ア・ジュール【地域・地名】 リーゼ・マクシアにおいて、多数の部族からなる連合国家。長く部族間の抗争が続いていたが、アウトウェイ族の青年により統一が果たされ、現在は首都をカン・バルクに置く。世襲によって強大な力を誇示し続けるラ・シュガルに対し文化の後進性が指摘されてきたが、近年はラ・シュガルにひけをとらないめざましい発展が見られる。一般的に精霊その他の土着の信仰が深く根付いており、自然への畏敬の念も強い。ア・ジュールの創世神話では、「リーゼ・マクシアの空を覆うほどの巨大な聖獣フォーヴをクルスニクが槍で突き落とし、落ちたフォーヴの体をア・ジュールの大地にした」とされる。

ア・ジュールの黎明【歴史】 ア・ジュール連合国の成立、ならびにガイアス王即位を指す。長く部族間抗争の続いたア・ジュールは、10年前のこの出来事によって、歴史上初めてひとりの王の下に統一された。

アルヴィン【人物】 傭兵を名乗りジュードとミラの逃亡を助ける26歳の男。ラ・シュガル、ア・ジュール両国の内情に通じ、さまざまな危機を解決する手腕を持つが、四象刃のプレザと面識があり、また彼らの対ラ・シュガルの動静も知ることから、仲間内では早々に不信の目にさらされ、本人もそれを認めながらも行動をともにする。実際はエレンピオスのテロリスト「アルクノア」の一員で、周囲の人間を二重三重に利用している。20年前のジルニトラ号事件で、両親とともにリーゼ・マクシアに漂着するが、事故により父親は死亡。以来心を病んだ母親を看病しつつ、彼女をエレンピオスに帰すことを生きる支えにしている。本名はアルフレド・ヴィント・スヴェントで、エレンピオスの超名門スヴェント家の嫡子。アルクノアの指導者ジランドは叔父に当たる。一般的なエレンピオス人の例に漏れず、霊力野の能力が退化し、精霊術は使えない。昔は左利きであったが、幼くしてアルクノアの一員として生きることを定められたときに、武器を扱うために利き手を矯正した。そのため現在は両利きで、右手に大剣、左手に銃を持ち戦う。なおジランドから取り戻した銃は、父親の形見の品にして、家督相続の証でもある。好物は母お手製のピーチパイ。

アルクノア【組織】 ミラを執拗に狙うテロリスト。黒匣（ジン）を兵器として常用してお

り、ミラは彼らを20年来追い、黒匣（ジン）の破壊を続けてきた。その実態は20年前のジルニトラ号事件によって、リーゼ・マクシアに取り残されたジランドを中心に組織された集団。ジュードの父ディラックが関わりを持っているのは、彼がエレンピオス人という理由で、脅迫的な手段で協力を強要されているから。またアルヴィンは母の本国帰還を叶える必要から、それぞれジランドに協力している。

異界省【組織】 エレンピオスにおいて、異世界リーゼ・マクシア対策に当たる政府の機関。前身は「次世代エネルギー局」と呼ばれ、その名のとおりエレンピオスのエネルギー問題を担っていた。20年前のマクスウェルとの衝突、さらにはジルニトラ号の一件によってリーゼ・マクシアの存在と、資源となる精霊が多数存在していることが判明し、現在は異世界の自然サイクルに干渉することで、解決の糸口を求めようとしている。ただし本国政府の意向はリーゼ・マクシアの生存権を脅かしていると非難する声も多い。

異界炉計画【技術】 通称・精霊燃料計画。エレンピオスでテクノロジーの根幹になる精霊をリーゼ・マクシアから大量に集めようとするものである。

イカすタコ【呼称】 人の怪我や病を治療するという医者を目指しながらも、為すべきことのために敵に傷を負わせ退けざるを得なかったジュードが、己の手をも痛め、やがてこしらえたタコを、ティポはこう呼ぶ。少年の大いなる迷いと決意が凝縮した、それはなんともイカすタコ。

イスラ【人物】 シャン・ドゥに暮らす医者で、キタル族の青年ユルゲンスの婚約者。アルヴィンの母親レティシャの主治医でもあり、留守がちなアルヴィンに代わり彼女の様子を看ている。幼いころ貧しさを理由に親に売られ、日陰者として生きざるを得なかったという過去を持つ。孤児を増霊極（ブースター）研究所に売るという、人身売買に手を染めていた時期があり、エリーゼが研究所に属することになったのも彼女の手引き。そうした過去をダシにアルクノアに協力を強要されており、一行の毒殺を試みた。のちにそうした過去が幸福への足枷になっていると苦悩し、心を狂わせる。

イヌ派【文化】 ペットの代表格であるイヌとネコについては、その性格や生き様が正反対であることから、どちらが自分の好みであるか、ひいては自分はどちらのタイプであるかについて、しばしば議論のネタになる。ジュード、ローエン、レイアはいずれも、従順で愛らしく義理堅い「イヌ派」。

イバル【人物】 16歳。代々の巫子の家系に生まれ、自身もマクスウェルの巫子としてミラに仕える。人の姿を取って現出したミラの世話係となるかたわら、彼女がマクスウェルとしての使命を果たせるよう、さまざまな障害を排除する役割をも担っている。いわば現人神であり、常人が畏怖するミラにもっとも近しい人間として、巫子の役割に非常に高いプライドを持っているが、それゆえにミラの信頼を勝ち得たジュードをライバル視し、並々ならぬ嫉妬心で彼を出し抜こうと画策する。ただし根が単純な熱血漢、猪突猛進型の「空気が読めない」タイプで、ミラだけでなくジュードやその仲間たちからも、手の上で転がされていることに本人だけが気づいていない。ジャオの死後、ジュードへの対抗心から四象刃とともに行動するも、空回りに終始した。なおヘソ出しミニスカートというミラの衣装は、イバルが考えてしつらえたもの。社の掃除もお遣いもお手のもの、獣を従える獣隷術を操り、おまけに村人すべてを守って不届きな侵入者と渡り合えるほど腕も立つ、まさに「ニ・アケリアの神童」である。

イフリート【精霊】 火の大精霊で、ミラを守る四大精霊のひとり。荒ぶる炎を司る存在として、精霊信仰の残るア・ジュールではおもに戦や勝利の象徴となっており、彼自身もまた血の気が多く剛胆だが、その一方で秩序を重んじる性格でもある。

イフリート紋【技術】 陶器を焼成する際、表面に焼き付けられる紋様のひとつで、自然にできたとは思えない幾何学的な模様が特徴。火の精霊イフリートを召喚して焼いたときにのみ、こうした絵柄が生まれるという。非常に貴重なものだが、実際にはイフリート紋を騙る偽物が相当数出回っているようで、カラハ・シャールの市でも、このティーカップを目にする。

イラート地方【地域・地名】 イラート海停からハ・ミル周辺を指す。カン・バルクに首都を置くア・ジュールにおいては辺境地帯に位置づけられる。ラ・シュガルの文化的影響を受け、両国の交易も盛んで霊勢も穏やか。なだらかな丘陵地帯のイラート間道は、眼下に開ける海停の景色が美しい。

医療ジンテクス【技術】 神経回路に直接精霊術をかける、極めて高度な医療技術。イル・ファンの病院でもこの治療は行われておらず、ル・ロンドのディラック医師のみが過去に何例か施術した記録がある。ただしほとんど産出されなくなった「精霊の化石」を使用することを理由に、現在では行なわれていない。高い効果が期待できる反面、大変な痛みと苦痛をともなうとされ、ある患者はわずか8秒で治療を断念したという。この「医療ジンテクス」の実態は、エレンピオスの「黒匣（ジン）」の技術「算譜法（ジンテクス）」を応用したもの。エレンピオス人であり、黒匣（ジン）の技術に精通したディラックが、リーゼ・マクシアでこれらを用いたというのが真相である。

イル・ファン【地域・地名】 オルダ宮を擁するラ・シュガルの王都。霊勢の関係で1日の大半が闇に包まれた「夜域」にあり、発光樹が散らす光の華が舞う幻想的な景色から、「夜光の王都」とも呼ばれる。ラ・シュガル随一の都会として若者の憧れの地であり、また学問・経済の中心として大いに栄えている。

イルベルト家【呼称】 ラ・シュガルの六家のひとつでローエンの本家筋に当たる。六家伝承とともに伝わる文書では、精霊マクスウェルとともにリーゼ・マクシアを守ることの意義、そして「足るを知る」の精神が説かれている。

ウィンガル【人物】 ガイアスの側近・四象刃の一員である28歳の男。本名リイン・ロンダウ。「黒き片翼」、「革命のウィンガル」の名で知られるとおり、伝説の聖獣フォーヴの翼を体現する。ア・ジュールの二大部族のひとつであるロンダウ族長の嫡子として生まれ、上流階級にのみ許されたロンダウ語も流暢に操り、神童と讃えられる幼少時代を過ごすが、部族間抗争で父親がガイアスに討たれ、若干11歳にして、叔父らの後押しを受け族長を継ぐ。13歳にしてガイアス率いるア・ジュール統一の戦いに部族を率いて抵抗し、この「モン高原の戦い」にて「ロンダウの小さき知将」と呼ばれた。その後「ウィンガル」の称号を受けガイアス麾下の一軍を率いるようになるが、現在でもガイアスをア・ジュールを導く無二の王と認める一方で、ロンダウ族の栄誉のために、彼を越える悲願も捨ててはいない。増霊極（ブースター）研究には自ら志願し、7年前に21歳で試作型の被験体第一号となった。体内に増霊極（ブースター）を埋め込んだ希有な成功例で、その影響で戦闘時には性格も容貌も一変する。なお研究所時代に幼いエリーゼと面識があり、またティポは彼を「黒づくめ」と呼ぶ。

ウォーロック・ロランド【人物】 レイアの父親。40歳。鉱山の男らしく赤銅色に日焼けした巨漢だが、腰を痛めて引退し、現在は婿入り先である宿泊処ロランドでおもに厨房を担当している。妻ソニアには棒で殴られたときにひと目惚れし、現在に至るまで頭が上がらない。また娘レイアにもめっぽう弱く、その溺愛ぶりは有名。ル・ロンドで祝いの食卓といえばウォーロックのチキン。元鉱夫の、濃いめの味付けが特徴である。現在新たな挑戦として、フェルガナ鉱山に巣くう巨大モンスター・ハンマーズァームの料理を考案中。

ヴォルト【精霊】 雷の大精霊ヴォルトの化石から生み出された源霊匣(オリジン)。少年のような容貌を持ち、力を放つときには球形を取る。アルクノアが奪った増霊極(ブースター)研究所の研究データを基に、ヘリオボーグ基地で生み出された。ジランドが使役するセルシウスと同じく、人為的に生み出された存在にも関わらず、大精霊に匹敵する力を有している。

受けの美学【書物】 ミラが後学のために読んでいる人間の書物のひとつ。「受け」とは他者を受け止める側の人間またはその態度や行為のこと。自分に向けられる有象無象どんな形の愛情をも受け入れる包容力には、美学と呼ぶにふさわしい哲学が潜んでいるとかなんとか……。

裏切りキャラ【呼称】 人柄や立場といったキャラクター性において、「裏切り」の属性を持つこと。仲間たちを裏切ること一度や二度では済まず、しまいには自分から「裏切り者」と暴露してはばからず、それでもなお自分を連れて行動することのメリットを堂々と説くアルヴィンを、ジュードはそう表現する。ちなみにアルヴィンに言わせると、そんなジュードは「優等生キャラ」とのこと。

世精ノ途(ウルスカーラ)【地域・地名】 人間界と精霊界、すなわち世精を繋ぐ道。精霊の主であるマクスウェルによって霊域であるニ・アケリア霊山に作られた。ミュゼはここを通らなくても、両方の世界を自在に行き来できる。

世精ノ果テ(ウルスラーン)【地域・地名】 世精ノ途の終着地点で、ジュードが精霊マクスウェルを追って現われた地。人の目には、無数の巨大な歯車が時を刻む様子に見える。

ウンディーネ【精霊】 水の大精霊で、ミラに従う四大精霊のひとり。ミラをたしなめ導く姉のような存在で、物静かだが本気で怒った彼女は誰よりも怖く、血の気の多いイフリートやひねくれ者のシルフも頭が上がらない。精霊信仰の残るア・ジュールでは、水に還る死者の魂を導く存在だととらえられる。

詠唱【技術】 精霊術を行使するためのプロセス。普通、精霊術とは、霊力野のマナを供給することで精霊の力を使う。詠唱はその際のいわば契約書のようなもので、これを取り交わすことで、ひとつの術を行使するうえでの契約が成立することになる。すなわち、すべての精霊の主として彼らを使役する立場にあるミラには、こうした詠唱は必要ない。彼女が命じ、あるいは念じたその瞬間が、精霊術発動のタイミングになる。

エクスマキナ【飲食物】 エレンピオスの街トリグラフ限定のウィスキー。「無口な酒」と言われるのは、このグラスを傾ける男たちが、みな苦い思い出と哀愁とを背負っているゆえだろうか、「心に沁みる酒」とも言われる。ちなみに「エクスマキナ」とは「機械仕掛けの」という意味。黒匣(ジン)に囲まれ算譜法(ジンテクス)文明が花開いたトリグラフならではのネーミングである。

エコー鉱石【道具】 声を録音する石で、吹き込んだ声を再生することができる。ただし録音は一度きりで、しばらくすると消えてしまい、二度と使えなくなる。ティポと同じ形のぬいぐるみたちは、みなこのエコー鉱石の仕掛けによって、生きているかのように話していた。

エデさん【人物】 ラ・シュガル軍の小隊長で、イル・ファンに奥さんと暮らす。仕事柄、タリム医学校外来の常連で、現在はジュードがその治療を受け持っている。研修医ながらも実績があり誠実なジュードに信頼を寄せているが、職務上、重罪に問われたジュードとミラの身柄の確保に携わることになり、心苦しく思いながらも任務を全うするためふたりを海停に追い詰める。

エリーゼ・ルタス【人物】 不思議なぬいぐるみ・ティポとともに、ハ・ミルに監禁されていた少女。一般的な人間と比較して、非常に高い精霊術の素養を持っている。もともとはカン・バルクに近いモン高原奥地に、両親とともに暮らしていたが、やがて落ち延びたジャオを匿い、4人で生活をする。しかし4歳のときにジャオの追っ手に襲われて両親が死亡、孤児として増霊極(ブースター)研究所に連れて行かれ、その後8年を「被験体E」として過ごした。ティポは「第三世代増霊極(ブースター)」として宛がわれた研究用増霊極(ブースター)で、彼女の高度な精霊術は、極めて高い同調率を実現したティポとのシンクロの結果である。幼少時の特殊な環境から人付き合いに臆病だが、その反面「友達」に強く憧れ、とくにドロッセルとは年の差を超えて心を通わせる間柄となる。また、両親を死に至らしめながらも、のちに贖罪として研究所から連れ出し心を砕いてくれた四象刃のジャオの存在に深い影響を受け、彼の死後もその真意について理解しようと思い悩む中で、精神的な成長を遂げてゆく。得意技は即興で歌を作ること。趣味はクイズを作ること。

エリン・マティス【人物】 51歳。ジュードの母親で、夫ディラックの助手としてマティス治療院を切り盛りする。仕事人としては申し分のない人物だが、医療従事者という社会的役割を明確に認識するあまりに、それを家庭に優先し、とくに息子ジュードについては、幼少時に寂しい思いをさせたことを認識しつつも、そうした事情を察してくれているだろうとも考えている。夫がエレンピオス人だと知らされてはいないが、何らかの事情があることは察し、気難しいととられがちなディラックの苦悩を支え続けている。ちなみに夫より4歳年上の姉さん女房だが、年齢よりも若く見られるタイプ。

エレンピオス【地域・地名】 断界殻(シェル)によって隔てられたリーゼ・マクシアの外側に存在する世界。精霊術ではなく黒匣(ジン)の力によって社会が支えられ、その代償として精霊が減少し、衰退の途にある。これはエレンピオスの人々の霊力野(ゲート)が退化し、マナを供給せず一方的に精霊を搾取するため。こうしたエネルギー問題を解決すべく、異世界に突破口を求め、断界殻(シェル)が破られたのが、20年前のミラ誕生のきっかけとなった。人々は一般に合理的で賭け事好き。

黄金魔剣士【人物】 マグナ・ゼロに棲む異形の剣士。自身を戦いの権化とすべく、その糧にと、世界にリリアルオーブをばらまいた。また力を欲する人間たちに手を貸し、魔装獣を作らせたのも彼である。

王の狩り場【地域・地名】 1年を通して寒冷な大地で、人を拒む厳しい自然が広がる地。代々のア・ジュール王の狩り場でキタル族が管理している。奥地にはリーベリー岩孔という竪穴があり、増霊極(ブースター)研究所が隠されている。

おつかレイアー【言葉】 エリーゼとレイアがともに戦ったあと、ティポがレイアにかけるねぎらいの言葉。返しは「どういたしましティポ〜」が正解。

大っきなおじさん【呼称】 ティポがジャオを

呼ぶときの名。ハ・ミルでは村長以下多くの人間が以前からジャオを見知っており、エリーゼ自身も一度ならず呼称を聞いているはずだと思われるが、ティポの人格を借りた認識としては、あくまで「大っきなおじさん」らしい。

男と女の夜の駆け引き【書物】 ミラが後学のために読んでいる人間の書物のひとつ。束縛し縛り縛られる愛をテーマにした大人の内容のようだが、臆面もなく語るミラとは対照的に、聞かされる健全な青少年ジュードにしてみれば、赤面モノ以外のなにものでもない。ところで、「夜の」という単語をひとつつけるだけで、どんな言葉でもちょっとアダルトな雰囲気になる。

男と女の夜の駆け引き〜飛翔篇〜【書物】 内容の過激さからか発禁処分になった本で、言わずと知れたベストセラー『男と女の夜の駆け引き』の続編。国中のすべての書物を収めたオルダ宮の書庫には、こんないわくつきの本も漏れなく収められている。ミラが読みたくてそわそわしているのはもう言うまでもなく、それを押しとどめようとするジュードの困惑ぶりが目に浮かぶ。

おまじない【文化】 ドロッセルがエリーゼに教えてくれる、悲しい気持ちを半分こする方法。手を握って3回飛び跳ねるという、とても女の子らしくてほほえましいおまじない。ちなみにレイアのおまじないは、「喧嘩のあとの仲直りにはマーボーカレー」。

風霊盛節（オラージュ）の奇跡【歴史】 同時に攻め込んできたア・ジュール3ヵ国の軍を1日で連続撃破したという、28年前のラ・シュガル軍の伝説的勝利を指す。当時のラ・シュガルの軍師は、指揮者のような芸術的采配を見せ、「指揮者（コンダクター）イルベルト」の名を不動のものにした、ローエン・J・イルベルト。またこの勝利はア・ジュールに対する優勢を決定づけ、のちのファイザバード会戦、ナハティガル王子による現在のラ・シュガル王政への転機となった。

源霊匣（オリジン）【技術】 精霊の死後、その力が人間界に具現化して残される「精霊の化石」から、宿っている術そのものを実体化させたもの。精霊の化石に増霊極（ブースター）を使ってマナを注ぐことで創造でき、化石の持つ術の強さに比例して源霊匣（オリジン）の強さも変わる。ジランドが使役するセルシウスがこれに当たり、彼女は氷の大精霊の源霊匣（オリジン）として、オリジナルの個体と遜色ない力を持つ。またジランドの成功を受け、ヘリオボーグ基地でも研究に着手され、雷の大精霊ヴォルトの源霊匣（オリジン）をはじめ、微精霊の源霊匣（オリジン）の創造についても複数の成功例がある。

オルダ宮【施設】 ラ・シュガルの王都イル・ファンで、ひときわ鮮やかに光り輝く王宮。現王ナハティガルの居城である。たった1本の発光樹をわずか5年で巨大王宮にまで育て上げたという、ファン家の威光を体現する建造物。ナハティガルの死後はガイアスによるリーゼ・マクシア統一行政府として開放され、市民が自由に出入りできるようになる。書庫の蔵書量は圧巻。

オレンジスープ【飲食物】 ドロッセルの好物。クレインが得意料理としてたびたび腕を振るっていたこともあり、現在では彼女が兄をしのぶ意義深いレシピとなった。

オンドル【文化】 カン・バルクで多く用いられる暖房器具。台所で使用する竈の煙を床下に通し、暖を取る仕組みになっている。

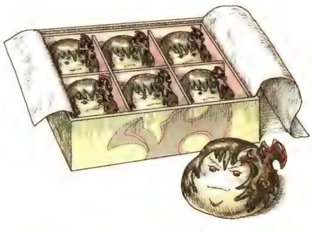
か 行

ガーベッジ隊【組織】 ア・ジュールのアクタウ族が生業とする女性のスパイを指す。貴族や政府の要人に取り入って情報を得るのがその役目だが、倫理的な観点から、一族内でさえ文字どおりの「ゴミ」扱いを受ける。四象刃のプレザはかつてここで「ミンク」というコードネームで活動していた。

カーラ・アウトウェイ【人物】 シャン・ドゥの偉大な武人ヘミン老師を研究している女性。教師を生業にするかたわら、ヘミン老師をはじめとする、石像研究家としても活動している。公にはしていないがガイアス王の実妹。アウトウェイ族長の娘として育ち、幼少時にはすでにロンダウ族長の側近を務める男に嫁ぐことが決められていたが、許婚の男は功を焦るあまりに、ファイザバード会戦で当時旅団長だったガイアスの進言を無視し、津波に飲まれて戦死したという。婚約者の死は隊全体の安全を優先したガイアスによる暗殺だとささやかれるが、当時彼はわずか12歳の少年だったこともあり、真相は解明されぬままに終わった。そうした経緯を経て、やがてア・ジュールの統一戦争に乗り出した兄に複雑な思いを抱きながらも、一方で彼の覇道に理解を示し、その成り行きを見守っている。

ガイアス【人物】 ア・ジュール連合国の現王。32歳。本名アースト・アウトウェイ。少数部族アウトウェイ族の出ながら、ア・ジュール二大勢力であるキタルやロンダウを差し置いて、そのカリスマ性と類まれな武功によって圧倒的な支持を集め、現在のア・ジュールを作り上げた。20年前、わずか12歳にしてファイザバード会戦で初陣を飾ると、自らを「世界を牽引する者」の意である「ガイアス」と名乗り、15年前にはロンダウ族の「小さき知将」と呼ばれた族長ウィンガルを降伏させて勢力を拡大。10年前にカン・バルクを陥落させて連合国の成立とその王となることを宣言した。22歳の若者によるこの建国劇は「ア・ジュールの黎明」と呼ばれ、ガイアスは別名「黎明王」とも言われる。ナハティガルとの戦いを経てリーゼ・マクシア全土を手中に収めるが、精霊ミュゼをも従え「強者による弱者の庇護」を掲げる理想論は、やがてリーゼ・マクシアのためにエレンピオスの黒匣（ジン）を根絶しようとする極端な戦いへと向かい、己が傷つくことをも厭わない犠牲的なまでの歩みへとつながることになる。

ガイアスまんじゅう【飲食物】 「ア・ジュールの黎明」後、首都カン・バルク銘菓として売り出され有名になったお菓子。黙って家を出てきたレイアが、母ソニアの怒りの矛先を少しでも逸らそうと、とりあえずのお土産にするため奔走する。なお、知名度のある土産菓子のつねとして、形もパッケージもよく似たニセモノも出回っているらしいが、そちらは餡の代わりに「アンなもの」を使っているうえ、味付けのケチャップもないという。お菓子にケチャップとは？そして餡の代わりの「アンなもの」とは！？



海停【施設】 船が停泊し人と物とが集まる海の玄関口。港。街道の多くが谷であるリーゼ・マクシアでは、各地の海停を結ぶ定期航路が、人や物資の輸送における重要な位置を占めている。

顔がシュッとなる【言葉】 人は霊力野（ゲート）が育つほど「顔がシュッと」なって、端正に、そして頼もしく見えてくる、らしい。霊力野の働きと表情筋との間に、相関関係があるのだろうか！？　……もちろんこれはティポとローエンの悪ノリなので、話半分で聞いておきたい。

幽世（かくりよ）【文化】 人間が住む世界、すなわち「現世（うつしよ）」に対し、その次元を超越した永久不変の世界のことで、「常世（とこよ）」とも言う。精霊信仰が残るニ・アケリアでは、精霊の暮らす「精霊界」を「幽世」と捉えている。

家樹（かじゅ）【文化】 草木を生きたまま建物にまで成長させたもの。精霊術文化の粋を極めたイル・ファンで多く見られ、生育の善し悪しは裕福さを測るものさしでもある。

肩たたき券【道具】 ジュードとの同行を切望するレイアが、ミラに提示した「覚え書き」の表向きの体裁。ジュードの身を思い熱心に綴った100項目もの旅に同行する理由の数々は壮観だが、おいそれと他人に見せられるものではないし、知られたくもないのである。ところで「肩たたき券」といえば、ピュアな子供が母親に贈るお手製アイテムの代表格である。

片眼鏡【アイテム】 片目にだけ装着するメガネのことで、「モノクル」とも呼ばれる。レンズを目のまわりの骨のくぼみに挟み込み、上下のまぶたを押し開くようにして留めるという、ややテクニックと慣れの必要な使用法。富の象徴のために執事につけさせるということもあるようで、やはりローエンが装着したキメ姿を拝みたいところ。

神々の黄昏【飲食物】 ラコルム海停にあるバーで提供している自慢の焼酎。シャン・ドゥやカン・バルクなど、ア・ジュールの文化を色濃く残す地の玄関口として栄える黄昏域のラコルムには、こんな名前の酒がよく似合う。

仮面研究会「ぼっちゃん」【組織】 タリム医学校にある学生サークルのひとつ。募集要項は学生棟の廊下に掲示され、白いバラで飾られた耽美な雰囲気が異彩を放つ。しかしその実態は、罪深い過去を隠すためにつねに仮面を身につけていたという、悲劇的な少年剣士ジューダス、すなわちリオン・マグナスの逸話に端を発する、いたって真面目な「仮面研究」の会であるらしい。

ガラス玉【道具】 ミラが14年前に、一度だけ人間の子供たちと遊んだときにもらった小さなガラス玉。彼らの正体はアルクノアの子供で、再会は復讐劇と化し、その思い出は苦いものになった。しかし「大切に思う人に何かを贈る」ことをミラは学び、のちにそれを親愛の証としてジュードに贈る。

カラハ・シャール【地域・地名】 ラ・シュガル南方の自治領で、通称「出会いと別れの街」。自主、自由、自治を掲げ、シャール家が治める人々の暮らしは賑やかで活気が満ちている。本来は乾燥の霊勢にあるが、精霊術と風車での灌漑で緑豊かな街並みが作られ、大風車は街のシンボルになっている。20数年前までは独立国だったが、六家のファン家が支配するラ・シュガルに併合され、無血合併の功績からその後も自治領として独自の統治を許されている。ちなみにこの街の宿屋には、旅人が置いてゆくカンテラが大量にある。これは街にたどり着いた旅人が、暮らしやすさに惚れ込み、あるいは郷愁をかきたれられて、この街で旅を断念するからだという。現在の領主はクレイン・K・シャール。

ガリィ【呼称】 エレンピオスで、武装用の黒匣(ジン)を持たない一般人をこう呼ぶ。「ガリィ狩り」などと呼ぶ不届きな行為もあり、腕に覚えのある人物による、「ガリィ狩り狩り」が切望されている。

ガリー間道【地域・地名】 ハ・ミルとキジル海瀑をつなぐ道。北に位置するシャン・ドゥを目指す場合、多くはラコルム海停を経由するため、このガリー間道は人影もまばらで険しい印象を受ける。

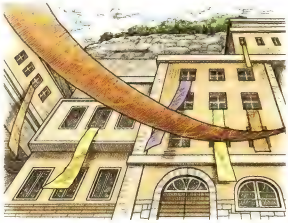
ガンダラ要塞【施設】 ラ・シュガル軍がタラス、バルナウルの両街道における安全を守るという名目で築いた軍事施設。実質的にはア・ジュール軍の侵攻を防ぎ、また自治領カラハ・シャールへの牽制も兼ねている。地の精霊術で稼働する巨大兵器ゴーレムが配備されている。

カン・バルク【地域・地名】 ア・ジュール連合国の首都で、別名「黎明の都」。10年前に現王ガイアスが新生ア・ジュールの誕生を宣言したことからこう呼ばれる。雪深い山岳地域に位置するため、街の移動には山の峰に沿って敷設された空中滑車が用いられる。

キジル海瀑(かいばく)【地域・地名】 ハ・ミルとニ・アケリアの間に広がる広大な海岸で、奇岩と瀑布、すなわち滝が織りなす絶景で知られる。水の霊勢が強く、ウンディーネの加護を受けた場所としても有名である。

キタル族【部族】 ア・ジュールの二大部族のひとつ。獣を意のままに操る「獣隷術」に長け、歴代のア・ジュールの権力者たちが狩りを行なうための「王の狩り場」や、移動手段として飼われているワイバーンの管理を担っている。現族長は四象刃の一員でもあるジャオ。

祈念布(きねんふ)【文化】 ア・ジュールの山岳地域で見られる、家屋の外壁に垂れ下げる大きな布。さまざまな願い事を込めて織り上げるもので、大きくて美しいほど願いが叶うとされている。闘技大会が盛んで戦いの文化が根付くシャン・ドゥでは、表向きは戦いの勝利を、そして大切な人が無事帰ってくることを祈るという。また1年を通して雪に覆われたカル・バンクでは、炎布(えんし)という凍らない糸で織られる。

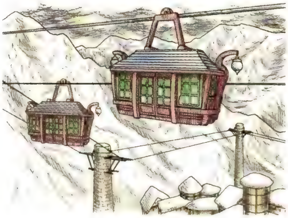


キャット【人物】 サマンガン海停の宿屋で出会うア・ジュールの女性。アクタウ族のガーベッジ隊のひとりで、任務の失敗により仲間に抹殺される。

キャリー【人物】 ラ・シュガル王ナハティガルの妹。3人の兄王子のあとに生まれた末っ子ゆえか、天然でマイペース、しかし芯の強い、ある意味大変に手強い女性で、ナハティガルでさえ毒気を抜かれる相手として、幼き日の4人兄妹を賑わわせた。身分や年齢を超えて臣下のローエンと将来を誓い合っていたが、王女ながら看護兵として軍に同行したファイザバード会戦で、大津波に飲まれ亡くなったとされた。しかし、破れた断界殻(シェル)をくぐりエレンピオスで生き長らえ、リーゼ・マクシアでの記憶をなくしたまま結婚。夫ジュライとの間にひとりの娘を儲けた。エレンピオスを訪れたローエンが偶然に彼女の娘と出会ったことから、20年に渡って引き裂かれていた恋愛は、ひとつの結末を迎える。

境界帯【文化】 異なる霊勢がぶつかり合う場所。一般的に季候が荒れがちで、とりわけバーミア峡谷などは、1年を通して何人もの死者を出す遭難のメッカである。

空中滑車【文化】 カン・バルクの街をつなぐ移動手段で、いわゆるゴンドラ。人が乗る箱形の乗り物を綱で吊して2点を結び、制御石による自動運行で輸送を行なう。



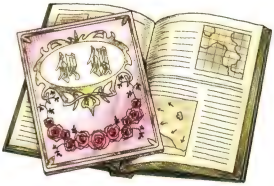
ククル凍窟【地域・地名】 カン・バルクの北西に位置する氷に閉ざされた洞窟。一度迷い込んだ者は、たとえ寒さに耐えても、棲み着いたアクアドラゴンに襲われ、いずれ命を落とす運命にある。しかしここを訪れたジュードは、ミラを捜すミュゼを伴っていたため、アクアドラゴンにとってはそれまで経験のなかった返り討ちに遭うという、不運な結果となった。

雲羊のイヤーマフ【道具】 イヤーマフとは耳全体を覆うようにつける道具のことで、防音や騒音対策に用いることもあるが、ここでは防寒を兼ねた装飾品を指す。雲のようにもこもこな品種の「雲羊」からとれる上質な羊毛「クラウドウール」を使ったかわいらしいイヤーマフ。耳は首周りと並ぶ重要なおしゃれポイントで、ティポ柄マフラーとこのイヤーマフは、レイアの目にかなった「この冬のマストアイテム」らしい。ちなみに「雲羊」は、巨大な体積のほとんどが皮下脂肪で毛の量はわずかという毛刈り人泣かせの羊。しかし「モックション！」というくしゃみのかわいらしさに、人々から愛される家畜である。

クラマ間道【地域・地名】 カラハ・シャールとバーミア峡谷を結ぶ谷間の道。シャール邸の脇にある路地から抜けられる。

大消失（グランロスト）【伝承】 20年前に四大精霊の力が突然消えて世界中がパニックになった事件を指す。原因はミラが顕現したために、四大精霊をミラの専属の世話係にしたことによる。

くるおしき愛の叫び【書物】 若きローエンが自著『縦横兵略』を出版したとき、初回限定の付録としてつけた詩集。青春ほとばしる詩篇の数々は、指揮者イルベルトの熱き一面を伺い知ることのできる、恋のバイブルとも言われている。現在では極めて入手困難だが、運よく手に入れた業者から高値で買い取ったのは、なんとドロッセルだった。ところでこの詩集、結婚の約束をしていたという噂の女性への愛を綴ったと思われるが、真相はいかに。



クルスニク【人物】 リーゼ・マクシアにおける創世記の賢者。精霊マクスウェルの助けを借り、リーゼ・マクシアを創ったとされる。時の権力者たちはそれぞれが彼の縁の者であると自称し、類似の伝承が各地に残されている。精霊信仰が強いニ・アケリアでは、自らをクルスニクの末裔と名乗るほか、ラ・シュガルの六家、ア・ジュールの「絢爛の七子」もそれぞれ彼に縁があると主張している。

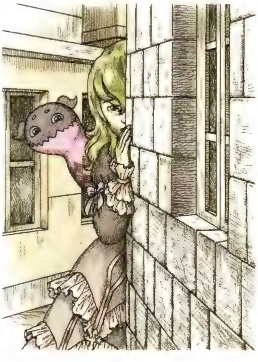
クルスニク年代記初版本【書物】 シャン・ドゥの古物商が扱う古本のひとつ。ローエン著『縦横兵略』などとともに売られている。500万ガルドもの値が付けられていることから、その価値の高さが想像できる。

クルスニクの槍【技術】 創世の賢者クルスニクと、彼が手にした槍の伝承の名前を冠する兵器。人の霊力野から生み出されるマナを強制的に集め、それをエネルギー源として精霊力を行使し、巨大な精霊術を撃ち出す。起動キーとして、使用者の能力に左右されない「黒匣（ジン）」が使用されていることから、ミラが危険視していた。当初これの開発を進めていたナハティガル王は、対ア・ジュールの決戦兵器と捉え、ア・ジュール側でもそのように認識していた。しかしこれは参謀副長ジランドが正体を隠してナハティガルに情報提供をしたことによるものであり、実際はアルクノアのリーダーであるジランドが、故郷エレンピオスに利益をもたらすために断界殻（シェル）を破壊しようと、王をそそのかして開発させたもの。もともとエレンピオスの次世代エネルギー局で開発されていた「精霊術相殺装置」が、このベースになっている。

クレイン・K・シャール【人物】 24歳。ラ・シュガルの辺境自治領カラハ・シャールの領主で、若きシャール家当主。無血合併に力を尽くした先代である父親を誰よりも尊敬し、その名に恥じぬ振る舞いによって、民と街を守ろうとしている。2年前にローエンと知り合い、執事として迎え入れた。涼しげな顔立ちと意志の強さからきびしい印象を与えがちだが、実際には情に篤く、妹ドロッセルにとってもよき兄である。また領主の立場を気にかけることもなく、気さくにケーキ屋に出向いてはケーキを買い求める姿がよく目撃されており、そうした気取らぬ様子にファンも多いようだ。カラハ・シャールの離反を恐れるラ・シュガル軍により暗殺され、非業の最期を遂げるが、死の間際にローエンに未来を託した言葉は、彼の正体に気づいていたからこその遺言であった。

クレインファンの女性【人物】 シャール邸付近を徘徊しては、領主クレインの動向をつぶさに見守る女性。とにかく惚れ込んでいるらしく、彼のスイーツ遍歴や得意料理までチェックする熱の入れようである。クレインの死は彼女に大きな衝撃を与えたと思われるのだが、意外にも立ち直りは早く、他の住民とともにドロッセルの下で一丸となり、自治領民の尊厳を高めていった。愛する人の死を忘れようとしたのか、それとも単に気持ちの切り換えが早いのかは、確かめようもないのだが……。

黒エリーゼ【呼称】 純真可憐で気遣いもマナーもばっちり、見ているだけで幸せな気持ちになってくる、いわば「白い」エリーゼに対して、腹に一物抱えた含みあるエリーゼのこと。ミラの死後、ハ・ミルでふたりきりの時間を過ごしたレイアとジュードの仲を聞き出そうとティポの口を借りて探るしたたかな様子は、彼女の思いがけない一面として、こう評される。



霊力野（ゲート）【技術】 脳の前頭葉にある部位。精霊の生きる糧であるマナを生み出している。精霊術の得手不得手は、霊力野の働きの強さに左右される。またエレンピオス人の大半はこの機能が退化しているため、マナを放出することも、精霊術を扱うこともできない

ケムリダケ【飲食物】サマンガン地方の特産品で、サマンガン樹界にも多数自生している。カサの部分を踏みつけると催涙性の胞子をまき散らすという、やっかいな菌類。しかし味は折り紙付きで、シチューがとくにオススメ。エリーゼは炊き込みご飯や土瓶蒸しにも心惹かれている。

絢爛の七子伝説【伝承】 ア・ジュールにおけるクルスニク伝承で、大きな権力を持つ部族の由来を、賢者クルスニクが設けた7人の息子「七子（しちし）」としたもの。

ゴーレム【技術】 地の精霊を使った巨大兵器で、ラ・シュガル軍が開発しガンダラ要塞に配備している。バーミア峡谷付近の境界帯に影響を受けた特別な霊勢でしか動けないが、それを差し引いても堅牢で強固な脅威で、これによりタラス街道とバルナウル街道を経由するア・ジュール軍のイル・ファン侵攻をほぼ不可能にした。黒匣（ジン）の在り処をめぐってミラがガンダラ要塞に捕まったとき、救出に来たローエンの馬車を阻止しようと大量に稼働する。

子ドラゴン【道具】 アイフリードのお宝のひとつで、キジル海瀑に隠されている。モデルになった獣はとある世界で、すべての命の源「エアル」を守る調停者として生きる「始祖の隷長」バウルだとも言われているが、真相は定かではない。

指揮者（コンダクター）イルベルト【人物】 ア・ジュールの3ヵ国の軍を1日で連続撃破したという伝説の軍師。芸術的な采配を、オーケストラを指揮する指揮者（コンダクター）になぞらえたもので、ローエンその人を指す。28年前のこの快進撃は「風霊盛節（オラージュ）の奇跡」と呼ばれ、現在でも語り草となっている。ちなみにローエンが戦闘中に見せる動きも、指揮者を思わせる優美なものだが、これはじつは音楽的なものではなく、夏祭りの盆踊りの動きから来ているとかいないとか。

さ行

最強ジジイ伝説【伝承】 物腰はあくまでソフトに、しかし決しておもねることなく、すべての女性に紳士的、4属性の精霊術を華麗に操り、剣の軌跡は芸術品のごとく、博学で博識、けれどそれをひけらかすことなく、少年のようなおちゃめな心を失わない、老いてなお盛んなジジイとは、すなわち誰もに愛されるローエンである。

サイダー飯【飲食物】 白米にサイダーをかけた料理。食欲を減退させることで知られる青をベースにした外見はあちこちで物議を醸すが、隠し味にミソが使われていたり、ご丁寧に刻み海苔がかかっているあたり、わりと本気で考案されたものであることがうかがえる。実際にレイア曰く「シュワシュワ感がクセになる」らしい。

ザイラの森【人物】 カン・バルクの北西に広がる森。ここより北はすべて無人の原生林が続き、ア・ジュールの風土の厳しさを物語っている。

ザイラの森の教会【施設】 カン・バルクの街外れ、ザイラの森の途切れるあたりにある寺院。見事な装飾が施された石造りの建物で、「年を取らない」と噂される双子の巫女、ティースとパテルが守っている。リーゼ・マクシアではすでに失われた信仰の総本山で、「万物を超えるもの」を祀っている。街の人々が立ち寄ることは稀だが、畏敬の念をもって見守られている。

東方辺境（サマンガン）【地域・地名】 カラハ・シャールとその周辺地域を指す呼称。六家最大のファン家一族から見た辺境地域としての呼び名が、現在は地名として定着している。

サマンガン海停【地域・地名】 ラ・シュガルとア・ジュールを結ぶ最大の要所で、各地から多くの人が訪れる。アルヴィンに言わせると、宿屋のベッドの寝心地がよいらしいが、それも目の肥えた旅人が集うとあればうなずける。

サマンガン街道【地域・地名】 サマンガン海停とカラハ・シャールをつなぐ街道。背後に樹界が迫る谷間の道だが、物資や人の往来の多さに合わせ、比較的歩きやすく整備されている。

サマンガン樹界【地域・地名】 サマンガン街道の深部に広がる樹界。木々が迷路のように入り組み見通しも悪く、油断すると生きて帰れない。「ハンマーをもったヒゲモジャのきょじん」の目撃談がある。

サマンガン条約【文化】 犯罪者やその容疑者、あるいはなんらかの政治的理由で拘束される立場の人間であっても、基本的人権を尊重するよう定めた取り決め。カラハ・シャールが自治領としてラ・シュガル政権下に置かれた際に、中央政府との間で取り交わされている。

サンサーラ商館【施設】 イル・ファンの百貨店。さすが大都会の商店ともなると、巨大な建物にいくつもの店舗が軒を並べる壮大な造りで、ウィンドウショッピングだけでも十分に楽しめる。

使役【技術】 精霊またはそれが所持する力を自身のものとして使うこと。マナを見返りに精霊術を行使する行為は、精霊の間接的な使役とも言える。一方、ミラに対する四大精霊、あるいはジランドに対するセルシウスのように、精霊自身を意のままに操る直接使役は、精霊にとっては身も心も服従を誓うことであり、極めて重大な意味を持つ。ミュゼと直接使役の契約を結んだジュードに対してミラが驚きと嫉妬を顕わにするのは、精霊ならではのこうした感覚によるものである。

断界殻（シェル）【技術】 リーゼ・マクシアとエレンピオスを隔てる障壁。精霊の命を際限なく脅かすエレンピオスの黒匣（ジン）文明から精霊を守り、人と精霊とが調和した世界を維持するために、精霊マクスウェルが作った。二千年前のこの「断界殻（シェル）の構築」こそが、リーゼ・マクシア世界の誕生である。断界殻（シェル）そのものは人の目には見えず、通常の手段では触れたり壊したりすることはできない。そのためリーゼ・マクシア人にとっては、自分たちの暮らす世界が隔離されたものだとは知る由もなかった。しかしエレンピオス側ではこの分断はほぼ歴史的な事実として認識されており、やがて精霊資源を目的にした探索が計画されたり、そのために断界殻（シェル）を破壊する「精霊術相殺装置」が考案されるなどしてきた。そして断界殻（シェル）の一部を破ることに成功したのが、20年前におけるエレンピオス軍とマクスウェルの衝突である。なおマクスウェルの身代わりとして、世界の守護者たる偽の使命を与えられていたミラは、断界殻（シェル）の存続は創造者の命と同義、すなわち断界殻（シェル）が壊れるとき自分も死ぬ、と信じていた。しかし精霊にとってはそもそも個体の死に大局的な意味はないわけであり、こうした点からも彼女の使命の矛盾をうかがい知ることができる。

四元精来還（しげんせいらいかん）【伝承】 四大精霊を召喚するための儀式。クルスニクの槍に囚われて四大精霊を失ってしまったミラは、4属性の「世精石」を媒体にしてこれを行なう。

次元の裂けた丘【地域・地名】 ルサル街道の終着点にある丘で、断界殻（シェル）で隔絶されたリーゼ・マクシアとエレンピオスにおいて、両世界を繋ぐ唯一の道が開

かれていることから、こう呼ばれる。

至高のマゲ【道具】 伝説のマゲ師が探し求めているマゲ。マゲとは、髪を束ねて折り返したり曲げたりしたものや、その髪型を指す。こう聞くと随分と大層なもののようだが、「至高のマゲ」の正体とは、またの名を「ツインテール」と称される、ロマンあふれるステキヘアーであった。

四象(ししょう)【伝承】 ア・ジュールの創世神話において、聖獣フォーヴが備える4つの武器を指す。すなわち「翼」、「角」、「針」、「牙」で、ガイアスの腹心・四象刃(フォーヴ)の名はこれになぞらえたもの。

七子(しちし)【歴史】 ア・ジュールにおけるクルスニク伝承で、クルスニクの7人の息子の末裔が、それぞれア・ジュールの各部族になったという言い伝えを示す。いわゆる「絢爛の七子伝説」。ラ・シュガルの「六家」より数が多いのは前者に対抗して神話を作ったからで、血縁者の素性さえ定かではないのは、ラ・シュガル側と同じ。

漆黒の翼【組織】 盗んだ金を貧しい人に分け与えるという義賊で、その正体は「漆黒の羽交換屋」の男。志をともにする相棒とともに「漆黒の羽」をまとって世直しを行なっていたが、相方が強盗に成り下がり、それを止めるために羽を集めている。

漆黒の羽【道具】 幸運を得る力を持つ不思議な羽。カラハ・シャールにいる男が集めており、パラメータアップのハーブや貴重な素材など、価値の高いアイテムと交換してくれる。またそれまでに預けた累積の数によってはミラとアルヴィンの衣装をしつらえてくれるのだから、とりあえず世界中からかき集めてこようという気にさせる。

シャール家【呼称】 六家のひとつで、高級貴族に数えられる名家。カラハ・シャールの領主として知られる。

ジャオ【人物】 ガイアス王の腹心である四象刃のひとりで42歳。本名はオルテガ・キタル。「角」を意味する「ジャオ」を名乗り、「不動のジャオ」と呼ばれる。現在でこそ民の信頼を集めキタル族の族長として慕われるが、かつてはあまりに強く獣と心を通じ合うことから忌避され、当時の族長を殺し逃亡生活を送っていた。偶然にエリーゼの両親の下に逃れ、強引に匿わせるものの、幼いエリーゼの存在が橋渡しとなり、一度は穏やかな暮らしを得ていた。しかしガイアスの追っ手から逃れるために図らずも一家を巻き込み、エリーゼの両親を死なせてしまう。その罪の意識から、ガイアスの配下となったのち、増霊極(ブースター)研究所に連れて来られたエリーゼの成長を影ながら見守っていた。やがて研究所の封鎖にともなって彼女を避難させる事態になると、「子供らしい人生」を取り戻させようとの思いから、任務以上に心を砕いてハ・ミルに匿うことになる。プレザいわく「聞き上手の呑み友」。ジランドの攻撃からエリーゼをかばい、ガイアスらの盾となって最期を遂げる。

シャク【呼称】 ローエンの持病で、腹痛や胸の痛みの総称。神経性のもののほか、胃腸のトラブル全般についても用いる。

シャン・ドゥ【地域・地名】 山岳地域に開けたア・ジュール第二の街で、闘技大会が盛んなことで知られる。精霊信仰と先祖崇拝が一体となり、街には歴代の戦士たちの像が彫られ、死者、とくに生前武勲で知られた者は精霊に生まれ変わるとも考えられている。街の繁栄は、統一を果たしたア・ジュール王が国境と関所を撤廃したことによってもたらされ、現在では闘技大会の出場者や観光客によって大いににぎわう。

縦横兵略【書物】 伝説の軍師・指揮者イルベルトが著した幻の戦術書。当然、現在では極めて入手が困難だが、シャン・ドゥの古物商はどういうツテか、この初版をいわくつきの付録『くるおしき愛の叫び』ともども手に入れていた。

ジュードとミラ【呼称】 アルヴィンが母親に宛てた手紙の中で、飼い始めたネコの名として挙げているもの。母親にとってはアルヴィンは永遠に「寄宿舎で暮らす幼い息子」であり、このネコたちの存在が彼女の心をなぐさめるものだと、アルヴィンは考えていたのだろう。

ジュード・マティス【人物】 父ディラックの影響で医師を志し、タリム医学校で学ぶ15歳の少年。精霊の異変や恩師の死に遭遇し、居合わせたミラの力になりたいという思いに追い立てられるように、彼女の旅に同行する。他者に関わりまた尽くすことに、自分が求める人との触れ合いがあることを幼いころから本能的に感じ、ゆえに過剰に世話を焼いたり、人を優先しがち。しかし使命を果たすために迷いなく歩むミラの姿に、やがて自分がたどるべき本当の生き方を探すようになる。なんでもそつなくこなせる器用で勘のいいタイプだが、同時に「正しいこと」を探そうと闇雲になりがちな、典型的な「優等生」。ゆえに自分自身が息苦しさを感じることもある。なお、霊力野の退化したエレンピオス人である父ディラックの血を引くため、ジュード自身も周囲に比べてやや霊力野能力が劣る。彼の「思考」のクセは、考えることによって最善の方法を導き、能力差を埋めようとする無意識の行動によるもの。こうした特異な生い立ちも、両世界の共存を唱える理由のひとつになったのではないだろうか。

ジュード・マティス成長記録【書物】 マティス治療院の書架に保管されている記録ノート。大切なひとり息子が日々成長する過程を、父親ディラックが冷静かつ客観的な視点でつづっている。

獣隷術【技術】 精霊術のひとつで、獣と会話するためのもの。魔物を使役するのが珍しくないア・ジュールにおいても、意思の疎通を行なう獣隷術はキタル族に伝わるもので、彼らはこれによりワイバーンを服従させている。またマクスウェルの巫子イバルはキタルの者ではないながら、天性の才能によって獣隷術を体得している。

呪環【技術】 侵入者の足首に装着し拘束するためのもの。「呪帯」と呼ばれる特殊な魔法陣に接触すると起爆する仕組みで、ガンダラ要塞で用いられている。

宿泊処ロランド【地域・地名】 鉱山町ル・ロンドでナンバーワンの、あるいは正確に表現するならオンリーワンの宿。当代きっての愛妻家・名物親父ウォーロックのマーボーカレーやピラフ詰めチキンが絶品。なお宿のマークである、屋根を被ったネコのようなキャラクターはその名も「やどっち」。

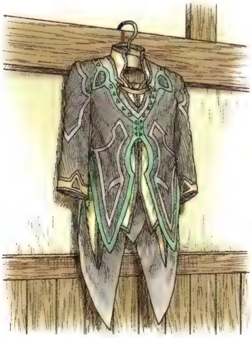
呪帯【技術】 呪環に反応し起爆させる特殊な魔法陣。ガンダラ要塞のいたるところに敷設されている。

ジュライ【人物】 エレンピオスの軍兵士で、ナハティガルの妹キャリーがエレンピオスで結婚した夫に当たる。黒匣（ジン）を必要としない、「特殊な」人間である妻の過去を知るため、「異界炉計画」遠征軍に志願するが、ジュードやガイアスらとの交戦によってエレンピオスに帰る手立てを失った。妻キャリーの指輪に刻まれていたローエンの名を頼りにシャール邸に現われ名乗り出たのち、ローエンの助けを借りて故郷に戻るが、妻が記憶を取り戻さぬようにと指輪を隠した過去や、キャリーの信頼を疑ったことを悔いている。

シュレイズ島【地域・地名】 ア・ジュール住民が住むが、ラ・シュガルが領土権を主張するという、政治的・軍事的に複雑な立場にある土地。「シュレイズ島の武力衝突」の舞台となる。

シュレイズ島の武力衝突【歴史】 2年前、四象刃（フォーヴ）4人がラ・シュガルの特殊部隊120人を壊滅させた事件。ラ・シュガル側の目的は、「クルスニクの槍」の実験に使用するために住民を狩り出すことで、トラヴィス家の次期当主らが部隊の指揮を執っていた。対するガイアスが率いる四象刃の働きは、彼ら個々が有する圧倒的な力とそれを従えるガイアスの偉大さとを示した事例として、その筋では語り草になっている。

勝負服【文化】 ここぞというときに着る、もっとも自信のある、あるいは気合いの入ったコーディネイトを指す。もともとはレースなどの競技の場において、それぞれの選手の見分けがつくようにと、色分けのされたユニフォームを着用したことから来ており、転じて、特別な日や機会に、戦果や成果を求めて着用する服を指すようになった。ところでジュードの普段着もまた、イル・ファンに上京するとき田舎者と思われないようにと、何日も悩んで選んだという「勝負服」である。



精齢（しょうれい）【文化】 リーゼ・マクシアにおける暦。1年は4つの大節によって成り立ち、それぞれが四大精霊の象徴の下、「水場（ウンディス）」、「火場（イフリタ）」、「地場（ラノーム）」、「風場（ラシルフ）」とされる。またひとつの大節は「小節」、「盛節」、「終節」に細分され、さらに主精霊と従精霊の組み合わせによって48の精齢に区別される。大節の移り変わりに合わせて霊勢も変化する。

ジランド【人物】 ラ・シュガル軍の参謀副長を務める35歳の男。凡庸な人物を演じるが、じつはエレンピオス人のテロ集団アルクノアのトップで、クルスニクの槍を手にするために暗躍する。本名はジランドール・ユル・スヴェントで、アルヴィンの叔父に当たり、分家筋の当主。ジルニトラ号事件の折にリーゼ・マクシアに取り残され、エレンピオスへの帰還の手立てを探る中、ナハティガルへの接近を果たし、やがて本国との接触を進めながら、異界炉計画のために「クルスニクの槍」開発を後押ししてきた。増霊極（ブースター）の研究データから源霊匣（オリジン）セルシウスを創りその使役者となるも、膨大な力を御しきれず命を落とす。リーゼ・マクシアの豊かな精霊術文化、端的に言うならば精霊そのものの搾取によって、本国エレンピオスのエネルギー問題解決の立役者となり、リーゼ・マクシア全土における発言権の強化を目論んでいた。

ジルニトラ号【乗り物】 アルクノアが拠点にしている大型客船。もともとはエレンピオスの海を航海していた旅客船で、20年前にエレンピオス軍が断界殻（シェル）を破ったとき、リーゼ・マクシアに迷い込んでしまった。数百人の乗客は多くが死亡したが、一部はリーゼ・マクシアで暮らすことを余儀なくされ、そのひとりジランドの決起によって、テロ集団アルクノアとして活動している。当時6歳だったアルヴィンも両親とともに事故に巻き込まれた。その後、ラ・シュガル、ア・ジュール双方の航路から外れた、ル・ロンドの西に位置するファイザバード沼野の沖に停泊し、長年に渡るアルクノアの行動拠点となってきた。霊域の影響もあってほかの船の航行はほとんどない海域のはずだが、なんらかの偶然で目にした者がいるのであろう、その目撃談がやがて幽霊船伝説となって各地の海停に伝わっている。

シルフ【精霊】 ゴーグルにへそ出しジャケット、ショートパンツといった、少年のような容貌を持つ風の大精霊。ややひねくれた性格で、生まれ変わったミラを「モドキ」と呼ぶが、実際には他の精霊たちと同じく、彼女を強く慕っている。風の恩恵を受けて街を発展させてきたカラハ・シャールでは、風を司るシルフの存在がことのほか珍重されていることだろう。

シルフモドキ【生物】 霊力野の発達によって、風の精霊術を使いこなす鳥。長距離移動ができ、また人間の霊力野を識別して特定の人物の位置を感知することができるので、個人間で連絡を取るのに用いられるほか、軍用としても珍重される。アルヴィンやアグリアが飼っているのがこれに当たる。

黒匣（ジン）【技術】 霊力野の能力差や素養に左右されず、また詠唱を行なうことなく精霊術を扱うための機構。はめ込んだ「精霊の化石」に含まれるマナで精霊をおびき寄せ、術を強制的に使わせる仕組みである。精度や使う化石の純度によって、扱えるマナの容量、すなわち行使できる精霊術に差がある。アルクノアの兵器やクルスニクの槍に留まらず、エレンピオスの一般的な技術はすべて黒匣（ジン）を用いた「算譜法（ジンテクス）」である。

震撼する白夜【歴史】 現ラ・シュガル王ナハティガルが政権を奪取した15年前の政変を指す。先代王が崩御したことに端を発し、兄弟の3番目だったナハティガルはふたりの兄王子と玉座を争奪。争いはそれぞれを支持する六家や末席の貴族をも巻き込み、それらを二分する大規模な内乱となった。そもそも兄王子らはナハティガルの才覚を恐れ、ファイザバード会戦に際して開戦直前に指揮権を取り上げ無能な将軍を据えるという愚行を犯しており、一介の兵士から実力によってのし上がり地位を確立したナハティガルは、民衆の支持が高かった。ゆえに兄王子たちを見事討ち取って終結した政権交代に民は夜も問わずに丸二日沸き立ち、こう呼ばれるようになったという。

算譜法（ジンテクス）【技術】 精霊の化石を利用した技術のことで、これを可能にする機構を総称して「黒匣（ジン）」と呼ぶ。リーゼ・マクシアで医師ディラックが用いる「医療ジンテクス」は、この「算譜法（ジンテクス）」をさらに応用したもの。

スヴェント家【呼称】 エレンピオスの超名門の一族で、アルヴィンはこの本家の嫡子に当たる。彼の父親である先代がジルニトラ号の事故で亡くなったため、エレンピオスではその後一族が分裂して当主の座を争い続け、決着までに20年を要した。元メイドに言わせると「お高く止まってて嫌な感じ」らしいが、由緒ある家柄とは往々にして、家名にふさわしい貫禄と、庶民には想像もつかない複雑な問題を抱えているものである。

ズメイ家【呼称】 ラ・シュガルの六家のひ

とつ。その祖が記したという『ズメイ家文書』は、20年前の津波によってエレンピオスに流され、隔離世界リーゼ・マクシアの存在を裏付ける一助となった。現在この書物はエレンピオスのヘリオボーグ基地に保管されている。

整体マッサージ【技術】 宿泊処ロランドで近日導入される予定の新サービス。人体の急所を知り尽くしたソニアさんが、激しい棍術でツボを突きまくる。コリの解消のはずが取り返しのつかない事態に！ などといった見出しが新聞の一面を飾ることにならないように祈りたい……。

生命子【技術】 人や動植物が生きるために必要な、栄養素のようなもの。ミラは四大精霊からこれを直接得ていたので、彼らと別れるまで一切の食事を摂る必要がなかった。

セイライ冷原【地域・地名】 ア・ジュール北西部に広がる寒冷地帯。ファイザバード荒野の流沼に飲まれた一行のうち、ミラとローエン、レイアの3人が流れ着いた場所である。

精霊【精霊】 リーゼ・マクシアを形作る、元素の力が具現化した存在。火、水、風、地を司る四大精霊や、すべての精霊の盟主であるマクスウェルは大精霊と呼ばれ、その他の微精霊と区別される。

精霊界【伝承】 人間たちが生きる世界に対し、精霊の暮らす次元を指す。リーゼ・マクシア内での人間界と精霊界では、マクスウェル監視のもと、大精霊のみが行き来を行なう。また精霊が死んだときに化石になると、その瞬間に物質としての次元に降りるため、精霊界からは切り離される。

精霊術【技術】 精霊の生きる糧となるマナを提供する見返りに、精霊の持つ力を行使する技術のこと。リーゼ・マクシア人は脳の機能として霊力野からマナを生み出すことができるため、共存する精霊たちの力を生活手段や先進的技術など、さまざまな形で取り入れ利用することが日常化している。また一部の動植物にも霊力野機能を持つものがおり、彼らも多様な形で精霊術を使っている。

精霊の化石【技術】 精霊が死んだのち、残されたマナが結晶化して人間の世界に定着したもの。リーゼ・マクシアにおいては、精霊の死自体がそれほど頻繁なものではないため、精霊の化石も多くは存在しない。一方のエレンピオスでは多量に採掘されるが、これは精霊の大量死があったことを意味する。化石には生前の精霊が持っていたマナが残されているが、これは徐々に失われていく。そのためエレンピオスでは、マナを逃さない方法が考案され、黒匣（ジン）の発展に寄与した。

セルシウス【精霊】 ジランドが使役する氷の大精霊。増霊極（ブースター）を使って、精霊の化石に眠っていた生前の大精霊「セルシウス」を再現した「源霊匣（オリジン）」である。感情の起伏をあまり表に出さず淡々と話す。また本来の「マクスウェル」の姿を知っているため、若い女性の姿を持つミラを様変わりしたと評する。自分の主であるジランドに絶対の服従を誓い、彼の意向に従ってミラと敵対する。

戦局図【その他】 ファイザバード沼野の攻防における作戦会議や、のちに行われたローエンとウィンガルの「ファイザバード会戦」模擬戦の一騎打ちで使用される戦場盤。チェスの駒に似た兵を進軍させて戦局を再現する。

ソグド湿道【地域・地名】 ニ・アケリア北方とシャン・ドゥを結ぶ湿地帯。シャン・ドゥ側から進入する場合には、渡し船で湿原のきわまで向かい、徒歩で南下する。

ソニア・ロランド【人物】 38歳。レイアの母親で、ジュードやレイアに拳術や棍術を指南した武術の師匠でもある。ル・ロンドの宿屋「宿泊処ロランド」の元看板娘で、ウォーロックを婿に迎えて家業を継ぎ、現在は街で唯一となった宿泊施設を切り盛りする。「師匠」を名乗る腕前は伊達ではなく、若い時分にはシャン・ドゥの闘技大会出場経験があるほどの実力派で、現役当時は荒くれ者の鉱夫達相手に大立ち回りするほどの我流棒術の使い手だった。別名「ル・ロンドの魔人」。朗らかで気前よく人当たりもソフトだが、怒るときは誰であろうと容赦がない。また夫ウォーロックとは、おしどり夫婦として有名である。

ソランとマァム【人物】 ル・ロンドに住む兄妹。病気で足が不自由になった妹マァムを案じ、兄ソランは、「大先生」ディラックが封印してしまったジンテクス治療を願い出る。しかし希望が叶わず、彼は精霊の化石を求めて危険なバイカール廃坑へと向かうことになる。

た行

ダーグ地下道【地域・地名】 シャン・ドゥの岩肌に穿たれた地下道で、モン高原から遠くカン・バルクへと続く。部族間の闘争が絶えなかったア・ジュール統一以前は、街への数少ない進入経路であるこの場所に大きな門を築き、たくさんの敵兵を迎え撃ったという。

大精霊【精霊】 精霊のうち、盟主マクスウェルや四大精霊であるイフリートらを指す。また現在は源霊匣（オリジン）として再生したセルシウスやヴォルトも、本来はそれぞれ氷や雷の大精霊である。象徴する力を具現化した存在として、人間界でも人に似た姿で顕現することができ、力そのものも微精霊とは比較にならない。また存在自体が世界を構築するうえで不可欠で、微精霊と同じく死ねば化石となるが、その力はつぎの大精霊に受け継がれるため、意義としての大精霊は決して失われない。

黄昏域【文化】 霊勢が生み出す季候・天候などのうち、つねに夕焼けの状態にあること、あるいはその地域を指す。ア・ジュールのラコルム地方がこれに当たる。

タタール冥穴【地域・地名】 エレンピオスにある地下深い洞窟。内部にはトロッコ用の線路が敷設され、かつては「精霊の化石」をはじめとした各種鉱石の採掘や搬出が盛んだったであろうことが推察される。現在では魔装獣も棲み着き、また噴き出す瘴気は四大精霊が時を止めることで塞いでいるという、もはや人が近寄ることの叶わない場所である。

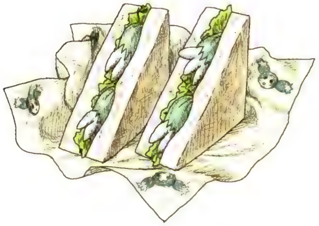
タラス街道【地域・地名】 カラハ・シャールとガンダラ要塞を結ぶ街道で、ラ・シュガルの中央政府にとっては、サマンガン辺境地方の平定とア・ジュール牽制という二重の意味で戦略的に重要視される。

タリム医院【施設】 ラ・シュガル王立の医療施設。付属の医学校が併設され、未来の医師や医療従事者たちが大勢集い、学んでいる。

タリム医学校【施設】 ラ・シュガル王立の医学校で、王立タリム医院の付属校。最新の医療技術を学ぼうと、医師を目指す学生がラ・シュガル各地から集う。卒業を間近に控えた学生は医局で経験を積むが、研修医である彼らであっても、患者や市民から尊敬を集めるところから、医学校の技術の高さや、それに寄せる信頼がうかがえる。

男性版乙女心【呼称】 ウィンガルがガイアスに寄せる複雑な心象を言い表した言葉。王者の威厳を認め、唯一の王と仰ぎながら、だからこそ討つべき相手として見据え続ける……。壮絶な運命に向き合うウィンガルの姿は、本当なら茶化す要素などないはずなのに、レイアたちにかかるとこんな風に言われてしまう。すなわち、好きだけど大嫌いで、ムカツクけど気になる、そんな揺れる心を抱えた乙女のように。

チーグルフライサンド【飲食物】 チーグルフライサンド【飲食物】 タリム医学校の売店メニューのひとつ。チーグルは「オールドラント」と呼ばれる、とある異世界で神獣と崇められる利口な小動物。この商品が本当に、かの有名なチーグルの肉を使っているのかは知るよしもないが、愛らしいチーグルを食するなど、考えただけで心が痛む話である。ところでこの商品がつねに売り切れているのは、もしかしたら教授たちの買い占めによるものなのであろうか……。



ティースとパテル【人物】 ザイラの森の教会を守る双子の巫女。年を取らないという噂に違わず、火の気のない極寒の寺院にあって、つつましく「理外の環」を守り続けている。その実態は魂をふたつに分けられた人外の存在で、冥界を統べる王そのもの。「精霊の主」マクスウェルにかけられた封印を破ることを目的にし、当初は接触してきたミラやジュードに対して宝珠（オーブ）の収集を持ちかけ、ついには封印の番人たちによる戦いを仕掛ける。結果的には引き下がるが、最後まで自分たちの正体を明かすことはなく、詳細は不明である。

ティポ【呼称】 エリーゼがいつも抱えている珍妙なぬいぐるみで、しゃべって動き、空を飛び、大きな口から何でも飲み込むエリーゼの「小物入れ」兼「友達」。正体はエリーゼのマナに反応して動く「第三世代型増霊極（ブースター）」で、ふたりはかつてないほどの高い共鳴率を誇る適合例として、アルクノアの標的になっていた。彼の言動はエリーゼの深層心理や記憶、感情を反映しており、蓄積されてゆくデータメモリから彼女との最適な関係を構築するよう学習を重ね、ゆえにエリーゼ自身が忘れていたり無自覚なことでも認識し、自分の言葉としてアウトプットしている。当初はエリーゼを「エリー」、ジュードたちを「ジュード君」などと君付けする独特の呼びかけをするが、データメモリを奪われ初期化されたあとは、そうした特徴が消え、再び疑似自我を構築してゆくことになる。ところで頭のとんがりは角ではなく耳、ボディはグニグニしたい気持ちが止まらなくなる「軟らかさと反発感の絶妙なハーモニー」、本人曰く「生まれつきの才能」で浮かぶという生体は、結局のところ得体の知れないモノであることには変わりない。「柔らか」でなく「軟らか」というあたりに、微妙なニュアンスが潜んでいるように思われるのだが。

ティポティポコーデ【呼称】 ティポとおそろいで作るコーディネイトのことで、レイアの命名。この冬にチェックのかわいいマフラーを狙うエリーゼは、偶然にもこの「ティポティポコーデ」になり、ティポとおそろいになれると大喜びである。「アタッチメント」なるものの中には、ティポを模したぬいぐるみのほか、同色の浮き輪やランドセルもあり、これらを手に入れれば、エリーゼだけでなく誰でもこんな「女子力アップ」なオシャレが楽しめる。

ティポドレイン【呼称】 敵の「ヤル気」を吸い取ってしまうという、世にも恐ろしいティポの技。エリーゼと心をつなげ合って戦うと、吸い取ったHPやTPをティポが分けてくれる。とても心強いしありがたい。しかしどうにも落ち着かない。なぜなら、奈落のごとき大口を開けて迫る彼の姿は、どちらが悪者かわからなくなるくらいに、不気味な迫力に満ちているのだから……。

ティポの歌【文化】 怪我をしたミラとジュードがカラハ・シャールを去り、シャール邸に預けられたエリーゼが、聞き分けよくふたりの帰りを待ちわびながらひとりで歌っている歌。「わ、わたしの友達～♪　ティポ～♪　伸びるし　おしゃべり～♪」……おしゃべりと並ぶパーソナリティに「伸びる」を持ってくるあたりがさすが。

ディラック・マティス【人物】 ジュードの父親で47歳。ル・ロンドでマティス治療院を開いて地域医療を支えており、街の人々からは「大（おお）先生」と呼ばれ、見習いの「お兄ちゃん先生」であるジュードとともに、大いに慕われ頼りにされている。かつては非常に高度な医療技術「医療ジンテクス」を用いていたが、精霊の化石が採掘されなくなったのを表向きの理由に、現在ではその治療を辞めている。じつはジルニトラ号に乗船し事故に遭ったエレンピオス人で、本名はディラック・ギタ・マティス。「医療ジンテクス」を確立し、普及させた人物として故郷では有名だった。だがリーゼ・マクシアで暮らすうちに黒匣（ジン）や医療ジンテクスが世界に及ぼす影響を重く受け止め、それらに頼らない医療を目指している。ストレートな物言いと鋭い目つきのせいで厳格な人間という誤解を受けやすく、事実、ジュードには厳しく接してきた。結果的にそれ以外の親子関係の築き方がわからないまま現在に至り、ジュードとはさまざまな場面ですれ違うが、彼なりの方法で息子に深い愛情を注いでいる。同様の理由で、他者とのコミュニケーション全般についても、あまり得意でないタイプのようだ。

手配書【文化】 逮捕状の出ている被疑者の姓名や人相書きを示して注意を促し、その行方を問う文書のこと。各地の海停では、ラフォート研究所に侵入したジュードとミラの身柄を確保するために、ふたりの手配書が掲示されている。伝説的な絵の下手さで知られる某ロイド君ばりの似顔絵はどう贔屓目に見ても似ているはずがないのに、行く先々で、なぜか子供にばかり正体がバレる。事件をつぶさに見ていたエデさんなどは、自分の主治医でもあるジュードがこんな落書きまがいの扱いを受けていることに、複雑な思いを抱いているに違いない。

闘技場【施設】 シャン・ドゥを代表する娯楽施設で、最大の観光スポットでもある。部族同士の雄を競った遥かな時代をしのび、それぞれの部族を代表する者同士が技を競い合う。天を突く空中に作られているのは、その昔「決闘」として敗者を突き落としていたからとされ、現在でも戦いの舞台に上がることが勇敢さの証である。

トウライ冷原【地域・地名】 ア・ジュール北西部の寒冷地帯。流沼に飲まれた一行のうち、ジュードとアルヴィン、エリーゼが流れ着いた場所である。3人はそれぞれ離散して漂着し、このうちジュードの下にはミラとの接触を試みるミュゼが現われた。またミラとローエン、レイアはさらに西のセイライ冷原にたどり着き、それぞれククル凍窟とノール灼洞とを経て、ザイラの森に至る。この旅がとくにジュードにとって、ミュゼを信用する裏付けとなる。

ドードリア【飲食物】 ジュードの誘いによってハ・ミルに移り住んだ商人ロランが栽培を始めた果物。本人はパレンジ、ナップルに続く名産にと意気込んでいるが、殻があまりに堅いのが敬遠されて売り上げが伸び悩んでいる。料理人ウォーロックによると、氷の精霊術で凍らせれば簡単に殻がむけて、しかも果肉がシャーベットになり、デザートにうってつけとか。

ドクターキャップ【アイテム】 ジュード専用の頭部装備で、耳鼻咽喉科の医師がよく用いる「額帯鏡」を頭に装着しているのが特徴。額帯鏡は前面の凹面鏡で電球や照明器具の明かりを反射して、診たい部分に当て、鏡の中心に開いた穴から観察するというもの。使いこなすには熟練が必要で、最近では額帯鏡ではなく発光樹のライトを用いる医師も多いという。ジュードのように形式張ったことが好きなタイプは、きっと額帯鏡もうまく使いこなすのだろう。

トラヴィス家【呼称】 ラ・シュガルの六家のひとつで、六家のなかでも特権意識が強い家風。一族は強力な霊力野を備えていることでも知られ、古くから高名な精霊術士を輩出し、シュレイズ島事変においては嫡子らが特殊部隊を率いて住民の徴集に臨んだ。次女ナディアはアグリアと名を変え、ア・ジュールの四象刃(フォーヴ)となっており、1年前に彼女の復讐によって屋敷が焼失した。

トリグラフ【地域・地名】 「黒匣工(じんこう)都市」と呼ばれるエレンピオス随一の街。黒匣(ジン)の技術によって物質的な豊かさが溢れているが、その一方で資源の枯渇に対する不安は、人々の日常生活におぼろげな影を落としている。アルヴィンの従兄に当たるバランが暮らす。

トリル【人物】 天賦の才を持つ魔物使い。己の力に溺れるあまり、魔物の霊力野(ゲート)を改良した魔装獣を作り出すも、参加したファイザバード会戦の大津波に呑まれて死亡。その魂が黄金魔剣士に囚われ、サマンガン海停にて、魔装獣の脅威を語り続けている。

トルバラン街道【地域・地名】 トリグラフとヘリオボーグ基地を結ぶ大街道。精霊の恵みが失われて久しく、年を追うごとに荒れ地が広がっている。

トレジャーサークル「アイフリード」【組織】 タリム医学校を拠点にしているサークルのひとつで、メンバー募集のポスターが学生棟の廊下に貼られている。モチーフになっている海賊帽はもちろん、誰もが知る伝説的海賊アイフリードのもの。文字が上下逆に書かれているというギミックすらも、まるで宝の地図のようで、秘密めいた雰囲気を一層盛り上げてくれる。

トロス【組織】 若きガイアスがファイザバード会戦を機に作り上げた組織。従来の部族の概念に囚われず、完全実力主義を貫く。このころから自身も「ガイアス」と名乗り、のちのア・ジュール統一へと歩を進めた。現在ア・ジュール軍の中核を担う兵士たちは、この「トロス」出身の者が多い。

ドロッセル・K・シャール【人物】 クレイン・K・シャールの妹で18歳。領主の妹という身分におごることなく、誰にでも屈託なく接する鷹揚さと芯の強さを併せ持ち、若くして領主となった兄クレインからは、目の中に入れても痛くない大切な存在としてかわいがられている。兄の死後はローエンの助けを借りてその志を継ぎ、自治と民の安息のために懸命に奮闘する。年の離れたエリーゼに対等な女友達として接し、ティポ同様親しみを込めて「エリー」と呼ぶ。家柄から高い教育を受けていることは想像に難くないが、残念ながら精霊術は苦手。好物は兄クレインがよく作ってくれたという、オレンジスープ。

な行

ナップル【飲食物】 ハ・ミルで栽培されている果物のひとつで、赤い実とみずみずしい芳香が特徴。そのままで食べるのはもちろん、ジャムやドライフルーツにしても格別である。四大精霊と引き離されたことで、必然的に食べることの楽しみを知ってしまったミラは、ついにはナップルの匂いを嗅ぐだけでよだれが止まらない身体になってしまった。

ナハティガル・I・ファン【人物】 イル・ファンの領主にしてラ・シュガル統一王。52歳。ふたりの兄王子に才覚を妬まれ、王族でありながら一兵士からの叩き上げで武功を築いた人物で、ファイザバード会戦では当時の参謀副官ローエンとともに身を挺して戦い、己の身を顧みない武勇は高く民衆に支持される。しかし「震撼する白夜」の政変を経て玉座に就いたのち、アルクノアが持ち込んだ「クルスニクの槍」によってリーゼ・マクシア全土の覇権を求めるようになると、強まる独裁色に民の反感も高まり、ついにはローエンとの決着によって覇道に幕を引くこととなる。なお末妹キャリーとローエンとの身分違いの恋については、唯一ふたりの味方となった。両者は大津波に引き裂かれて結ばれることこそなかったが、ナハティガルがいかにローエンを信頼していたかを物語るエピソードである。

ナンパマン【呼称】 好みの女性と見るや、見境なく声をかける軽薄な男性のこと。初対面の、しかもひと回り以上も歳の違うエリーゼにまで早速コナをかけてきたアルヴィンは、当然エリーゼに警戒されて、ティポにナンパマンの認定を受けた。

ニ・アケリア【地域・地名】 ソグド湿道とキジル海瀑とに囲まれた人里離れた村。ア・ジュールでもとくに精霊信仰が色濃く残る地として知られるが、これは彼らが「創世の賢者クルスニク」の直系子孫を名乗るがゆえ。敬虔な村人たちはマクスウェルの祀られた社を守りながら、昔ながらの質素な暮らしを貫いている。村の土地一面に描かれている模様は四大元素の調和を願うおまじないで、毎日、村人総出でほうきで描いているという。

ニ・アケリア参道【地域・地名】 「参道」とは、神社や寺に参拝するために設けられた道のこと。すなわちミラの社に向かう道を指し、ニ・アケリアの村から長い石段を経て、ミラが祀られた社へとつながる。

ニ・アケリア霊山【地域・地名】 火、水、風、地の4つの霊勢が整う「霊域」。ニ・アケリアの社の背後にそびえ、峻険な地形が厳かで威圧的に迫る。

ぬいぐるみ愛好会「トクナガ」【組織】 タリム医学校の学生サークルのひとつで、学生棟の廊下にはメンバー募集のポスターが掲示されている。トレードマークの「トクナガ」とは、人形を手足のように操って戦う、異世界の「人形士(パペッター)」の少女アニス・タトリンが所持している人形の名前。普段は人の肩に乗るほどの大きさだが、戦闘時には巨大化して、シュールな顔つきに負けない凶悪さを発揮するという、まことしやかな伝説がある。ティポといいトクナガといい、ただのかわいらしさでは片付けられない、不気味とも言えるこの迫力。しかし巷で「人形には魂が宿る」とも言われるように、彼らが少女の手足として彼女たちを魔の手から守ってくれるという事実は、人や動物の形を模したこうした存在に、神秘を感じずにはいられない。

ネコ派【文化】 一方が「イヌ派」と言うとき、もう一方は「ネコ派」を主張するのが古くからの定石。ただしジュードら一行のうちで、気ままなネコ派はアルヴィンのみであり、少々旗色が悪いようである。ちなみにエリーゼはティポ派、ではなく「ブウサギ派」、ミラはさすが精霊の主らしく、スケールも大きく、いささか意味深な「人間派」。

ノーム【精霊】 ミラを守る地の大精霊。いつも惑星儀の上で眠そうにしているのどかな雰囲気がかわいい。「っ」の抜けたなまりと「～でし」が特徴の幼い話し方そのままに、ミラを素朴に慕っている。

ノール灼洞【地域・地名】 ア・ジュール北方に位置する灼熱の洞窟。氷に閉ざされたセイライ冷原にありながら、内部は焼けた岩と溶岩に満たされている。

は 行

ハートハーブ【植物】 優れた鎮痛効果を持つハーブで、医療ジンテクスの影響で苦しむミラのために、ジュードが懸命に探してくる。痛みの緩和には大いに役立つものの、一般的な人間とはあらゆる意味でことなるミラは、しゃっくりのアレルギーを引き起こしてしまい、しかも本人にバカ受けするという、奇妙なオチを招いた。

バーニャ家【呼称】 ラ・シュガルの六家のひとつ。各家門の起源を、リーゼ・マクシアの印である花弁にたとえて伝えている。

バーミア峡谷【地域・地名】 ラ・シュガル南方、サマンガン地方の峡谷で、ことなる霊勢がぶつかり合う境界帯。激しい季候のため遭難者を多数生むことで知られる。特異な霊勢を利用し、軍事実験の施設が作られている、

バイカール廃坑【地域・地名】 ル・ロンド地方にある鉱山のひとつで、採掘ラッシュの終焉とともに閉山した。現在では魔物が棲み着いている。

ハイファン【地域・地名】 イル・ファンにあるホテル。ラ・シュガルの王都随一のホテルは、豪華なだけでなくサービスの質も最上級で、ラ・シュガル全土はもちろんア・ジュールからの裕福な旅行者も定宿にしている。

ハウス教授【人物】 ジュードの師事する教授で、タリム医学校で教鞭を取り「近代精霊術史」などを初めとした授業を行なうかたわら、マナのやり取りを省略して精霊を使役するという、精霊術の大前提を覆す理論を研究。これは軍事関連装置の研究開発におけるスーパーバイザーとしての立場にあったことを考えれば当然のことで、「クルスニクの槍」開発においても、かなり深い部分にまで関わっていたことが推察される。軍の召喚に応じて研究所を訪れたのを最後に消息を絶ち、生体実験の犠牲となる。

ハオ賞【文化】 リーゼ・マクシアにおいて、研究に携わる者すべてが最高の名誉と考える賞。長年の精霊術研究が認められハウス教授が受賞するものの、その直後に失踪する。

ハオの卵理論【理論】 「何もない空間で卵がひとりでに潰れた場合、その原因は卵の中にある」で知られる理論で、精霊術の構造を解き明かしたハオ博士によって提唱される。一見不可能に見えることでも、ほかの可能性がない場合は、消極的選択によって真実になり得るとする。翻って、不確定な事象に対する原因を外部ではなくそのものに求める場合の、形而上学的論法にも用いられる。

ハオ博士【人物】 500年前に実在したリーゼ・マクシアの研究者。それまで謎に包まれていた精霊の実在を証明し、精霊とマナの理論、そして人が操る精霊術をも、神秘現象ではなく技術として体系化した。

発光草【技術】 カラハ・シャールで多く見られる、照明機能に特化した精霊術機構。金属筒の上部に植物を植え、水を吸うと根が光る仕組みである。日が沈むと金属筒と水道が接続され街灯として機能する。室内ではインテリアを兼ねた間接照明としても人気。

バホー【言葉】 バカでアホの略。ラ・シュガルからの逃避行の途上にあるジュードとミラの正体をクレインに明かしたとして、アルヴィンを痛烈に批難するティポの、彼なりの最大級ののののしりである。

ハ・ミル【地域・地名】 イラート海停にほど近い、ア・ジュールの辺境。果樹園からの収穫が村の生計を支えており、大地と豊穣を司る精霊ノームが守り神である。村長がジャオと顔見知りであったため、村はずれの倉庫がエリーゼの隠れ家として提供されることになった。

ハモニカ草【植物】 霊力野疲労に効く野草。シルフモドキの治療に使うためにジュードたちが探す。

バラン【人物】 エレンピオスの街トリグラフに住むアルヴィンの従兄。精霊の化石に込められた術を実体化させる「源霊匣（オリジン）」を実用化するために、ヘリオボーグ基地にて研究を重ねている。幼少の折よりアルヴィンを子分に従えていたらしく、20年の時を隔てた再会を果たしてなお、アルヴィンよりも一枚も二枚も上手。

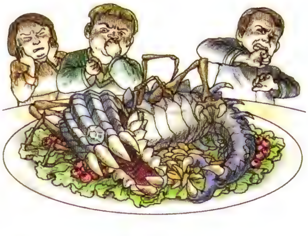
バリボー【呼称】 ティポ独特の表現のひとつで、おもに女性に向けて使う。「男のロマン」が込められた「ボンッ、キュ、ボンッ」な大人の女性をイメージしているようだが、その実態は謎。生真面目に追求しようとしたジュードが「大人の階段を上っちゃう」だのなんだのとさんざん煽られたあげくに、女性陣から白い目で見られたことからもわかるように、深入りせずに口元を緩め、頬を染めて堪能するのが正しい楽しみ方のようだ。

バルナウル街道【地域・地名】 ラ・シュガルの王都イル・ファンとガンダラ要塞を結ぶ街道。イル・ファンは北側にアルカンド湿原とファイザバード沼野という、自然の要塞を擁しているため、実質的にこの街道が人の行き来や物資の流通、そして戦時下では王都の防衛を支える要となる。

パレンジ【飲食物】 ハ・ミル特産の果物で、自身が精霊術を使い発光することから、別名「キャンドルフルーツ」とも呼ばれる。これで作る果実酒はたいへん芳醇で美味。

パレンジワイン【飲食物】 パレンジで作ったワインを指し、発光酒という光る酒の一種。発酵が進むほど味も輝きもまろやかになるとされる。10年以上寝かしたものは月明かりのように光を放ち、「ムーンライト」の名で知られる超高級品として珍重される。

ハンマーズァーム料理【飲食物】 宿泊処ロランドで近日導入される新サービス。ウォーロック氏自慢の料理で、その名のとおり、鉱山に出没する魔物ハンマーズァームを用いた、大胆かつ社会貢献度の高い一品である。



光の華【技術】 発光樹が散らす花びらのような粒子のこと。発光樹の並木道が続くイル・ファンの風物詩である。吸い込むとクシャミが出るのが玉にキズ。

ヒゲをなでる風【その他】 心地よい風のたとえ。ただしこの表現で使われる場合の多くは「ヒゲ」ではなく「頬」である。シャン・ドゥで失った過去に思いを巡らせるエリーゼをいたわり、ローエンは心を晴らすよう、風を受けるヒゲを触らせてさえくれる。

微精霊【精霊】 精霊のうち、マクスウェルや四大精霊以外の多くの精霊を指す。死後は備えた力や術そのものが結晶化し

た化石として、人間界にとどまる。

ヒャッポ【呼称】 イラート海停で行商人が売っている、色とりどりのティポの兄弟たち。ツッコミやセールストークもこなすノリのよさはティポに通じるものがあるが、実際は中に仕込まれたエコー鉱石に吹き込まれたセリフをしゃべるだけの、ただの「ぬいぐるみ」である。増霊極(ブースター)の外装としてのティポは、当時まだ幼かったエリーゼや、その他の被験体の子供たちとの同調率を高めるためにと、このオモチャを利用して作られたものらしい。

ピンキスト【呼称】 ピンクを愛する者を指す名称。この世に存在するピンクなものに対しどれほどの愛情と熱意を示せるかによって、そのランクが異なる。

ピンクかわいい【文化】 ピンクで、かつかわいいもののこと。一般的にピンク色は愛らしいイメージであることが多いが、なお「かわいい」ことも特筆するのだから、ピンクかわいいものの「ピンクかわいさ」は推して知るべしである。

瓶詰め乾燥グミ【飲食物】 乾燥させたグミを瓶詰めにしたもの。湿気を吸うと「ヒクほど膨らむ」らしい。出かけたあとで気になる心配事として、「ランプを消したかどうか」を気にするローエンの話を受け、ジュードがこれのフタを閉め忘れたかも、と言い出すのだから、このミスは火の不始末に匹敵する恐ろしい結末を招くのだろう……。

ファイザバード会戦【歴史】 20年前、ラ・シュガルとア・ジュール連合軍との間で勃発した戦い。戦局は拮抗していたが、戦場となったファイザバード荒野全域が大津波に襲われ、両軍に多大な被害が及んだ。ラ・シュガルではこれを契機にやがて第3王子ナハティガルの政変が起こり、ア・ジュールではガイアス王による抵抗部族の平定が進み、両国の新時代が築かれてゆくことになる。

ファイザバード沼野【地域・地名】 20年前の「ファイザバード会戦」の舞台となった地。もともとは荒野だったが、戦場を襲った巨大津波で流沼渦巻く一面の沼地と化し、現在に至るまで人が足を踏み入れることができない場所になっている。

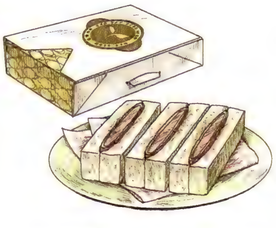
ファン家【呼称】 ラ・シュガルの六家のひとつ。現在の統一国家としてのラ・シュガルの王家でもある。ナハティガルの父王の時代に、家名を取ったイル・ファンの都を建造する。

フィシマージュ【呼称】 アルヴィンお気に入りのスカーフのブランドで、特注品。「男の格は外見で決まる」と名門スヴェント家の嫡子が言うのだから、きっととても高価で品のよいハイブランドなのだろう。ただし身につける人間の品格もまた重要。

風紀が乱れてる【言葉】 社会生活の秩序を保つための規律、とりわけ倫理観念についての節度が乱れていることを指摘するエリーゼのひと言。「髪型が乱れちまった」というアルヴィンに、「アルヴィンは風紀が乱れてます」と即座にツッコミが入れられる彼女の切れ者ぶりが素晴らしい。

ブウサギ【生物】 豚に似たウサギでリーゼ・マクシア全土で広く食されるほか、一部愛好家の間ではペットとしても人気が高い。ア・ジュールの一部の部族には、結婚式に花嫁側が丸焼きを饗する習慣がある。似た動物に「ラピッグ」がいる。

ブウサギカツサンド【飲食物】 タリム医学校売店の人気かつ幻のメニューで、紙製ボックスには医学校の校章がプリントされ、おみやげにもオススメ。しっとりとした食感と小ぶりだが肉厚なカツのボリューム感が絶品である。いつ行っても売り切れているのが唯一の欠点。



ブウサギ派【文化】 イヌ派、ネコ派があるならば、ブウサギの派閥だってあっていいはず。エリーゼはそんな気持ちで言い出したのかもしれない、まさかの「ブウサギ派」。俗にウサギは「寂しいと死んでしまう」とも言われ、ひとりぼっちになることに強く不安を感じる彼女にとっては、とりわけシンパシーを感じる動物なのだろう。ただし現在のところ、この「ブウサギ派」に名乗りを上げているのは彼女のみである。

増霊極(ブースター)【技術】 霊力野から分泌されるマナを増大させる装置。リーベリー岩孔にある研究施設で、ア・ジュール軍が開発を進めていたもので、ティポはこの第三世代に当たる。増霊極(ブースター)の実験には被験体となる対象者が不可欠で、実験にはおもに身寄りのない子供が充てられたが、中にはウィンガルのように実験の意味を知ったうえで精霊術の能力向上を求めた者もいた。現在ではおもに軍用目的で実用化されているが、長時間使用による副作用として、体力低下などの身体的影響が懸念される。ティポとエリーゼは前例のない適合例として、データメモリをアルクノアに狙われる原因となった。なおこれらの技術は、もとはアルクノアの技術提供を受け、ラ・シュガル軍が研究していた新技術を、ア・ジュールの反ガイアス勢力が盗み出して独自に改良したもの。さらに9年前、反乱軍と交戦したウィンガルらがこの新兵器を知り、研究所を接収して開発を継続し、現在の増霊極(ブースター)を完成させた。

増霊極(ブースター)研究所【地域・地名】 リーベリー岩孔にある極秘研究施設で、もとは反ガイアス勢力の兵器研究所。これを接収したア・ジュール軍が本格的に増霊極(ブースター)研究に乗り出し、ウィンガルやエリーゼをはじめとした、多くの子供たちによる実験がくり返されてきた。1年前に研究成果を狙ったアルクノアのテロにより、施設は廃棄され、現在では無人となっている。アルヴィンはこのときの実行部隊のメンバーである。

フェルガナ鉱山【地域・地名】 ル・ロンドにある鉱山のひとつで、かつては採掘ラッシュを支え街に富をもたらしたが、現在ではすでに閉山している。当時は鉱石だけでなく、貴重な精霊の化石も採れたようだ。レイアの父ウォーロックも、若かりしころはここで働いていたのだろうか。

四象刃(フォーヴ)【呼称】 ガイアス王の側近である4人の人物に与えられた称号の総称。伝説の聖獣フォーヴが持つ「四象」にちなみ、それぞれ翼、角、牙、針にまつわる「ウィンガル」、「ジャオ」、「プレザ」、「アグリア」を名乗る。

不思議なビード【道具】 キタル族に伝わる秘薬の材料。ビードとは半貴石を指す。ちなみにこの秘薬とは、魔物の治療ではなく安楽死を目的としたもので、獣隷術を操り獣とともに暮らす彼らなりの気遣いがうかがえる。

ブラン【人物】 タリム医学校の医局に勤務する看護師。ハウス教授の下に配属されており、研修医であるジュードにとってはもっとも身近なパートナーである。じつはトラヴィス家の次女ナディアに仕えた乳母の娘で、彼女自身もナディアを幼少時より主として支え続けている。ナディアの迫害やトラヴィス家の崩壊を経て、ナディアがアグリアと名を変えア・ジュールのガイアスに付いたあとは、ともに亡命しアグリアの連絡役として、スパイ活動を目的にイル・ファンに潜伏していた。

プリンセシア【植物】 エリーゼの実家跡に咲く花で花言葉は「かけがえのない宝物」、「幾々年も健やかに」。本来は温暖な地域を好み、モン高原のような寒冷な場所には咲かない。すなわちプリンセシアの花畑は、この花言葉を愛する幼い娘に重ね、彼女に「エリーゼの花」と教えていた両親の愛情そのものだと言える。

フルーツ焼きそば【飲食物】 具材にフルーツをふんだんに使ったデザート感覚のさわやかな焼きそば。レイアの好物である。

フルーツカレー【飲食物】 エリーゼがハ・ミルに匿われていたとき、7のつく日になると、晩ご飯には決まって用意されたメニュー。村長の自慢料理で、村で採れたナップル入りの甘口カレーである。エリーゼのことを災いの元だと厄介者扱いしながらも、十分な面倒を見てくれた彼らの人情がしのばれる。

プレザ【人物】 四象刃(フォーヴ)のひとりで「牙」を意味する「プレザ」の名を持つ女性。22歳。本名ジル・ルーイン。片時も本を離さず、ページをくりながら強力な精霊術を操る様子から「百術(ひゃくじゅつ)のプレザ」と呼ばれる。ラ・シュガル人の父と、ア・ジュール人の母の間に生まれるが、ラ・シュガルのスパイだった両親に捨てられ、ア・ジュールの工作員として生きる道を選択。アクタウ族で構成されたガーベッジ隊の一員となり、コードネーム「ミンク」として活動していた。イル・ファンに潜入中にアルヴィンと知り合い、一時期は同棲するも、彼の裏切りで仲間を惨殺されたため、のちにガイアスに認められその側近となってからも、複雑な想いの狭間に生きている。屋敷を出たアグリアを拾い、軍に引き入れた張本人で、彼女の身の上を密かに気にかけている。ちなみに潜入活動中に、タリム医学校の学生課の受付をしていたことがあり、ジュードの健康診断の結果や身長体重、その他いろいろな恥ずかしい話を随分と知っているという。

プロピンキスト【呼称】 プロのピンキスト、すなわちピンキストの中のピンキストを指す。世界中のさまざまな「ピンクかわいい」ものを集めたとき、少女たちはこれを名乗ることを許される。

フロレスタ【飲食物】 サマンガン地方の名物ワインで、フルーティな芳香がウリ。サマンガン海停を訪れたらぜひ経験したい味である。

ヘミン老師【人物】 シャン・ドゥの闘技場で最年少優勝記録を持つ人物で、14歳にこの記録を打ち立てた。ジュードらとともに参加したエリーゼは、団体戦ながらこの記録を更新したことになる。ちなみに非公式記録としては、アースト・アウトウェイがエリーゼと同じ12歳で優勝している。

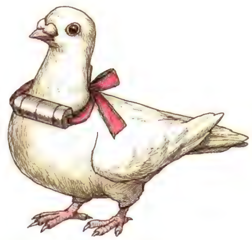
ヘリオボーグ基地【地域・地名】 エレンピオスの研究施設。軍事関連のほか、黒匣(ジン)や源霊匣(オリジン)の研究も行なっている。アルヴィンの従兄バランはここの研究者。

変節風【文化】 大節の変わり目に吹く強い風のこと。これをうまく捉えられるのが一流の船乗りである。

ボア酒【飲食物】 ア・ジュールでメジャーな庶民的なお酒で、素朴な味わいが人々に愛されている。世界中のお酒を扱うイル・ファンのバーで楽しめる。ここで言うボアとはもちろん、リーゼ・マクシア各地に出没するボア種のモンスター。彼らの巨大な牙を漬け込んでいるのか、それとも野趣あふれる味わいを魔物にたとえてそう名づけたのか、いずれにせよ気取らず飲める、親父たちの味方と言うべき酒である。

ボーイズトーク【呼称】 恋とお菓子とオシャレの話題に花咲く、女の子同士の「ガールズトーク」に対抗して、ローエンがジュードに持ちかける男同士のステキトーク。ただしその顔ぶれからは、得てして人生相談になりがちだという……。

ボーボー【生物】 アグリアとプランが連絡用に使う鳥・シルフモドキにつけられた名前。鳴き声からか、それとも柔らかそうでいて意外と剛毛な羽毛からきているのか、いずれにせよ命名は飼い主であるアグリアによるもの。



ま行

マーボーカレー【飲食物】 みんなが大好きなカレーにマーボー豆腐の辛みととろみが調和した、食のステキコラボレーション。誰もが知る定番メニューだがウォーロック氏のレシピがすばらしく、宿泊処ロランドでも、またロランド家の食卓でも、王道メニューとして鎮座している。

マクスウェル【精霊】 四大精霊を従え、すべての精霊の上に君臨する、精霊の主。生き物を形作る元素そのものの力が顕現した存在であり、「四元素の使い手」とも、「最古の精霊」とも呼ばれる。その分体は精霊信仰に生きるニ・アケリアの人々によって二千年に渡り祀られ、リーゼ・マクシアと断界殻(シェル)を守り続けている。なおミラは自身をマクスウェルそのものだと認識していたが、本当はマクスウェルが自分のスケープゴートとして生み出した「人間」である。

マクスウェル信仰【伝承】 リーゼ・マクシア創世に関わる、最古かつ根本の精霊信仰。現在のリーゼ・マクシアでは地域ごとにさまざまな信仰が見られるが、その根源にはつねにマクスウェルと四大精霊の存在があり、人々の価値観にも深く根付いている。

マクスウェル派【伝承】 エレンピオスにおいて、霊力野(ゲート)の退化を逃れ、精霊の存在を知覚できる人は、新技術・黒匣(ジン)による精霊への影響を早くから理解し、危険性を説いていた。そうした一部の人々を「マクスウェル派」と呼ぶ。彼らは精霊マクスウェルに導かれて隔離されたリーゼ・マクシアに渡り、現在のリーゼ・マクシア人の祖となった。

マクスウェル派の大失踪【伝承】 エレンピオスに伝わる伝説。精霊マクスウェルが、霊力野が発達した「マクスウェル派」の人々を引き連れて異世界リーゼ・マクシアを作った、というもの。

マグナ・ゼロ【地域・地名】 黄金魔剣士が支配する修羅の世界。死闘をくぐり抜けてきた者だけが足を踏み入れられる。

魔装獣【呼称】 人為的に霊力野を発達させた獣で、6体いずれも躯の一部分が武器と融合し、戦いを重ねるほどに戦いを学び強くなってゆく。ファイザバード会戦の遺物だが、今や誰も止めらず野に放たれたままになっている。その発端は、無限の強さを求める人間たちに、黄金魔剣士が戯れに力を与えたもの。魔装獣が黄金魔剣士の相手にふさわしいまでに成長をするか、それとも人が魔装獣に打ち克って強さを極めるか、いずれにせよ魔装獣がもたらす災いは魔剣士の手の内にある。

マナ【技術】 自然が持つ根源のエネルギーで、精霊が自然に対して作用することで起こるさまざまな現象から生み出される。また人間や動物の脳の一器官「霊力野(ゲート)」からも放出される。マナは精霊の生きるエネルギーになるため、霊力野(ゲート)から出るマナを与える見返りに、精霊の持つ力の一部を借り受け行使する形で精霊術が成り立っている。

巫子【呼称】 精霊や神に仕え、その言葉を人々に伝える役割を担う者。イバルは精霊ミラ=マクスウェルに仕える巫子で、ミラの命により、ミラを守護する使者としてだけでなく、ニ・アケリアの村人すべてを守ることを使命としている。

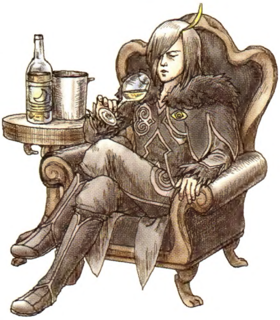
光葉のクローバー【植物】 光輝くクローバー。エレンピオスにも精霊の恵みがあったころにはルサル街道に群生していたが、現在では絶滅したと言われている。アルヴィンの過去の話を賭けた勝負にこれを用いるのは、当然ながら現存しないであろうことをバランが知っていたからだが、自生が確認され、賭けは彼の敗北となった。

ミュゼ【精霊】 ミラの姉を自称する精霊で、四大精霊と並ぶ大精霊。世界の構成要素として自然発生的に誕生したのではなく、20年前にマクスウェルによって創られた存在である。その目的はマクスウェルの意志を実行する者として、断界殻(シェル)の存在と秘密に気づいたものを消し去ること。すなわち、リーゼ・マクシアと断界殻(シェル)を脅かすアルクノアの殲滅が、これの第一義に当たる。目的遂行のためリーゼ・マクシアとエレンピオス、そして精霊界の間に広がる時空を切り裂く力を有する。ミュゼ自身はマクスウェルの代弁者として力を振るうことを唯一無二の存在意義としていたが、ミラの訴えを聞き入れたマクスウェルが断界殻(シェル)の開放を決断したために己を見失い暴走。その強大な力をも組み伏せる強い意志を備えたガイアスを新たな導き手と認識し、彼とともにエレンピオスの破壊に臨む。

ミラ=マクスウェル【人物】 精霊の主マクスウェルそのものである存在。20年前に「黒匣(ジン)による危機」を察知して四大精霊を伴い顕現し、人の子と同じ過程を辿り成長しながら、黒匣(ジン)の脅威を退け続けている。リーゼ・マクシアの人と精霊すべてを守ることを使命と認識し、そのためにいかなる犠牲も問わずまた伴う困難のすべてを排除する強い意志を持つが、一方で断界殻(シェル)の創造者であり、断界殻(シェル)の存続と命とが同義であるはずの自分が、死を厭わないことの矛盾に気づき、自分の存在を疑問視するようになる。ミラ自身の正体は、精霊マクスウェルがアルクノアの注意を引きつけるために生み出したエサ。しかし肉体の死と魂の再生を経て、本当の精霊として世界の礎となる道を選ぶ。立場上、人との触れ合いを経験していないため、人間関係の構築や雑多な知識は、その大半を書物に依存。自他ともに認める相当な本の虫だが、ジャンルの見境なく俗書悪書まで読みあさる点がジュードを悩ませている。ところでトレードマークである、ネギのごとき「アホ毛」は、風の大精霊シルフが「女なんだからおめかししろ」といって結ってくれたらしい。

ミンク【呼称】 四象刃(フォーヴ)プレザの、ガーベッジ隊時代のコードネーム。一般人と偽りイル・ファンに潜伏していた時期にエデ夫妻と知り合っており、彼らはプレザをこの名で記憶していた。

ムーンライト【飲食物】 リーゼ・マクシアで最高級に位置するお酒で、果実味、香りともに力強い主張がありながら上品なのが特徴。10年以上寝かせた上質のパレンジワインのみがこの名前を名乗ることを許される。もちろんパレンジワインの特徴である、ほのかな輝きも健在。イル・ファンのホテル、ハイファンで飲める。



ムキムキバリボー!【呼称】 ムキムキ、すなわち筋肉質で、かつ「バリボー」である様子を指す。とかく見た目が重視されがちな女性とて、ただスレンダーなだけでなく、ミラのように身体を鍛えた肉体美としての「ムキムキバリボー」が美しい、というのがティポの論旨のようだ。エリーゼにも「ムキムキバリボー」になるため、たくさん食べるようにとしきりに勧める様子が、旅の合間にたびたび聞こえる。

メガネサークル「ネクロマンサー」【組織】 タリム医学校の学生サークルのひとつで、メガネ愛用者はもちろん、「メガネ属性」を持つ学生らの憩いの場になっている。ちなみにサークル名は、己の目に術を刻んだ「譜眼」をメガネで隠し、死霊使い、すなわち「ネクロマンサー」と恐れられる帝国軍人ジェイド・カーティスの物語をモチーフにしたもの。死んだ人間を甦らせたと、その名の根拠となった禁忌の業は、「フォミクリー」なる生体レプリカ技術。世にも恐ろしい人物に聞こえるが、メガネを外したときに圧倒的な力が紐解かれるなどと、そんな設定にときめかない乙女はいない。

メディシニア【その他】 水溶性の毒で、木の実のような臭いが特徴。シャン・ドゥにおいて、アルクノアに狙われたジュードらの食事に混ぜられていた。こうした自然由来の薬の調合についてはキタル族が得意とし、のちにイスラの関与が明るみに出る。

モン高原【地域・地名】 シャン・ドゥとア・ジュールの首都カン・バルクを結ぶ。本来ならば北方の大動脈として街道が整備されても不思議ではない場所だが、近年まで続いた部族間抗争の歴史から、現在もなお、雪深い高原を越えて都を目指す行程が必要となっている。

モン高原の戦い【歴史】 ガイアス率いる一派とロンダウ族が存続を賭けて争った15年前の激しい戦いで、当時のガイアスは17歳、ウィンガルは13歳と、若い族長同士の対決となった。冷静な判断で雪崩の危機を回避し、部族の兵らを守ったことがきっかけになり、ガイアスは敵であるウィンガルを部下として迎え入れる。

もんじゃ焼きパン【飲食物】 タリム医学校の売店で売っている総菜パンのひとつ。もんじゃ焼きとは、水で溶いた小麦粉に具材や調味料を混ぜ込んで焼いたもので、鉄板に触れる箇所以外はとろみが強いままなのが特徴。固形物としてはかなりゆるい、こうした食べ物がパンに挟んであるとすれば、勉強しながら食事を摂るといった、勤勉な医学生が好む「ながら食べ」には向かないような気がするが、そこは優秀な学生が集う同校のこと、きっと器用に食べこなしているのであろう。

や行

夜尿症の原因と対処【書物】 マティス治療院の書架に、『ジュード・マティス成長記録』とともに保管されている本。不器用な愛情で息子の成長を見守ってきたディラックの親心がうかがえる。「夜尿症」についてはジュードの尊厳のためにも、敢えて触れない。

ヤル気【その他】 ティポの解釈による「ヤル気」のようなモノ、すなわち彼が戦闘中にドレインしているTPのこと。ちなみにジュードのは「イチゴ味」らしく、それを聞きつけたミラにまで狙われるハメになる。

ユーリの剣【アイテム】 汚名を着てでも己の正義を貫いた、黒髪・長髪の、元騎士の男ユーリ・ローウェルが持っている剣を模したもの。彼は左利きなのにも関わらず鞘を左手にぶら下げていて、敵と向き合うときには鞘を投げ捨てるように抜刀するという、粋なスタイルで知られている。しかし残念ながらこのアタッチメントでは腰から下げるのみ。本家同様に使いこなすには、相当の修練が必要とされるのである。同様に公爵家の息子ルーク・フォン・ファブレが背に回すようにして佩いた「ルークの剣」、領主の息子アスベル・ラントが騎士の象徴とした「アスベルの剣」も、男なら誰しもが一度は試したいと思う模造刀。

雪の歌【文化】 雪景色にときめくエリーゼが即興で歌う歌。「雪がドンドン、アラレもドンドン♪　降っても降っても、まだまだ降って♪　ミラは薄着で外駆け回り♪　ティポはお家で丸くなるー♪」。よくよく聞いてみると、ミラの扱いがさりげなくヒドい。

ユルゲンス【人物】 キタル族の男性で21歳。一族の役割として、王の管理下にあるワイバーンの世話を任されており、それを貸す見返りに、一族の代表としてジュードらに闘技大会への出場を依頼する。筋肉質のさわやかな好青年で、婚約者イスラの過去を知っても、彼女を見限ることなく献身的に支えようとする。

世精石【道具】 「世精」とは人間界と精霊界のこと。世精石はこのふたつの世界、すなわち「世精」を繋ぎやすくするための媒体で、世界の4元素である地、水、火、風の属性を備えた4つが存在する。普段はニ・アケリアの村に設けられた社にそれぞれ祀られているが、四大精霊を失ったミラは、彼らを再召喚するための儀式「四元精来還」に用いるため、これらをジュードとアルヴィンに命じて集めさせた。

夜域【文化】 夜の霊勢にある地域のこと。代表的な夜域の場所はイル・ファンで、大節や時刻を問わず、つねに暗闇に閉ざされている。

ら行

ラコルム海停【地域・地名】 ア・ジュールの中心地に続く海の玄関口。つねに黄昏域にある。

ラ・シュガル【地域・地名】 イル・ファンを治めるファン家による統一国家。温暖な気候と肥沃な土地に恵まれた大国で、伝統・旧習を重んじる傾向にある。世襲の王と貴族出身の権力者によって統治され、庶民にとっては安定した暮らしが約束される一方で、身分とかけ離れた社会的成功は求めにくい。現在のナハティガル王は当初民衆の高い支持を集めたが、独裁色が強まる現在では、政治そのものへの不満も高まっている。

ラ・シュガル貴族議会【組織】 ラ・シュガルの最高決定機関。ナハティガル王死後は、ア・ジュールとの非常事態協力法を可決し、エレンピオスの脅威に対抗するための特別措置法を施行する。

ラーク商会【呼称】 サマンガン地方を中心に活動する商社。漆黒の翼に荷馬車を襲われ、居合わせた全員が惨殺される。屋号の「ラーク」は「雲雀」からか。

ラピッグ【生物】 ブウサキとそっくりの外見をしている家畜で、おもにニ・アケリアで飼われている。ブウサギがウサギの仲間であるのに対し、ラピッグはブタ。いずれも食用であることに変わりはないが、ラピッグは耳に猛毒があるため、きちんと区別をつけることを怠ってはならない。これを見分けられるほどに生物学を極めたジュードも、ブタっぽさとウサギっぽさの色の違いを見抜けるエリーゼも、本当にすごい。

ラフォート研究所【施設】 ラ・シュガルの軍事施設。人の霊力野からマナを吸い上げて兵器化する「クルスニクの槍」の開発が行なわれている。本来は軍関係者以外が立ち入ることはできないが、精霊術とマナに関する研究に携わっていることから、タリム医学校のハウス教授も招聘される。しかし施設を訪れた民間人の多くが人体実験の犠牲になっており、偶然に実態を知ったジュードと、「クルスニクの槍」を破壊する目的で潜入したミラは、ともに軍から追われる事態となる。

リーゼ・マクシア【地域・地名】 精霊の主マクスウェルの庇護の下で繁栄する世界。霊力野から供給されるマナと精霊が持つ精霊術とが世界の前提になっている。二千年前、際限のない精霊への負担によって成り立っていたエレンピオスから世界と精霊を守るため、マクスウェルが霊力野の発達した人間を引き連れ、世界の一部を隔離する形で作ったのが現在のリーゼ・マクシアである。

リーベリー岩孔【地域・地名】 王の狩り場にある竪穴地帯で、古くから精霊の化石の露天掘りが行われてきた場所。一時はア・ジュール蛮族らの反乱組織の拠点だったが、のちにア・ジュールの政府軍に接収されて増霊極（ブースター）研究所が置かれていた。1年前にアルクノアの襲撃を許したことをきっかけに、現在では研究所は廃棄され、一帯も軍の管理下で立ち入り禁止になっている。

理外の環【技術】 ザイラの森の教会に安置されている壁画の円環。23個の宝珠（オーブ）で精霊と人と魂という、世界を成す3つの理を表わしている。じつはマクスウェルと因縁のある冥界の王を封印しているようだが、詳細は不明。

六家（りくけ）【人物】 賢者クルスニクの末裔を名乗る、ラ・シュガルの名家を指す。ファン、シャール、トラヴィス、イルベルト、ズメイ、バーニャの各家はそれぞれ「文書」という形でクルスニクにまつわる教えを受け継いでいる。なおズメイ家の文書のみエレンピオスに保管されているが、これは20年前の津波によって流されたため。

流沼（りゅうしょう）【文化】 沼同士が地下でつながって、つねに流動している状態を指す。ファイザバード沼野はこの状態にある。一度呑まれるとどこに流れるかわからず、浮かび上がるのに10年かかることもあるとされる。

流雪溝【文化】 家屋や街路に積もった雪を流すための溝で、多くは通りに沿って作られる。カル・バンクの街では雪が盛られた流雪溝も、それと気づかず踏み抜いて、雪の下に隠れた深い溝に沈んでゆく旅人の姿も、風物詩である。

リリアルオーブ【技術】 人が持つ潜在能力を覚醒させ、戦いに備えるための道具。持ち主が好む能力を伸ばし、個性に応じた成長を助ける。今では一般人も希望すれば手にできる道具だが、その起源はマグナ・ゼロに棲む黄金魔剣士にさかのぼり、人間が編み出す戦闘知識をも我がものにするため、自分の躯の一部をリリアルオーブとして、数千年前に世界にばらまいたものだという。

ルサル街道【地域・地名】 ヘリオボーグ基

地から北に続く街道。その先には荒涼とした荒れ地が広がり、エレンピオスの自然が荒廃してゆくさまが見て取れる。

ル・ロンド【地域・地名】 ジュードとレイアの出身地である元鉱山町。採掘ラッシュに沸いたころの賑わいはないが、豊かで落ち着いた田舎暮らしが営まれている。青空と星空とが交わる霊勢に位置し、青空にぶつかった星が地上に落ちて鉱石になった、というロマンチックな伝説がある。

ル・ロンドの魔人【呼称】 10年ほど前、ル・ロンドだけでなく遠く異国のシャン・ドゥまでも話題を席巻した人物。買い出しを邪魔された、というだけの理由で、軍もてこずる盗賊団を、赤子の手をひねるように壊滅させた。その人物とは腕っ節が強くて頼れる鉱山の男……ではなく、幼い娘を抱えた肝っ玉母ちゃん、すなわちレイアの母ソニア師匠その人である。

レイアニズム【理論】 幼なじみであるジュードと自分との間には、他人行儀な水くささなどみじんもないという、レイアのかなり強引な理論。すなわち「ジュードの知り合いはわたしの知り合い」。

レイア・ロランド【人物】 ル・ロンドのマティス治療院で、看護師見習いとして働く少女。幼なじみであるジュードが、多忙な両親の陰で寂しさを隠していたこと、それが原因で他人への気遣いばかり覚えてゆくことを気にかけ、彼を支え役立ちたいとの思いから医療の道を選んだ。こうした選択には、子供のころにディラックの隠し持つ黒匣(ジン)を誤って暴発させ、長い療養を強いられた経験から、ジュードに心配をかけたという負い目、ゆえに頼りない幼なじみではありたくない、という必死さもある。ジュードの存在を判断基準にしている他者ありきの選択や、人の可能性をつねに信じようとする前向きな生き方を容赦なくアグリアに攻撃されるものの、それがきっかけとなり自分の本当の願いとは何かを、改めて求めてゆくことになる。得意とする武器は母ソニア直伝の棍。トレードマークであるヘッドドレスはお小遣いで買ったお気に入りで、何かとオシャレに敏感な15歳である。

しかし味覚はどこかがおかしく、サイダー飯、クリーム牛丼、フルーツ焼きそば、クリームコロッケパフェなど、ややキワモノが好みのストライクのようだ。

霊勢【文化】 リーゼ・マクシアにおいて、精霊の力のバランス、あるいはその恵みが作り出す極端な自然環境。これらの違いが地域ごとの特徴を生み出しており、たとえばイル・ファンが大半の時間闇に閉ざされる「夜域」にあるのは、こうした霊勢の影響の一例。朝が長い「暁域」、つねに夕焼けの「黄昏域」などもある。4つの霊勢が整うニ・アケリア霊山は「霊域」とされる。また異なる霊勢がぶつかることで、キジル海瀑の奇岩のような特徴的な地形を作り出している。なお霊勢は自然偏向だけでなく、精霊術を大量に使うことでも偏り、イル・ファンやカラハ・シャールなどの大都市周辺で顕著。

レティシャ【人物】 アルヴィンの母親で46歳。20年前、夫と息子とともにジルニトラ号に乗船中、事故に巻き込まれ、リーゼ・マクシアに取り残された。突然に強いられた苦境からほどなくして心身を病み、現在ではシャン・ドゥの片隅でアルクノアやイスラによる治療を受けながら生き長らえている。容態を安定させる薬はアルクノアからしか手に入らず、アルヴィンが組織とともに生きざるを得ない理由は、ひとえに母親を守り、故郷に連れ帰るためにある。現在では望むべくもないが、かつては彼女の焼くピーチパイは絶品であったという。

レム【人名】 ラ・シュガル王家の末姫キャリーのひとり娘。キャリーがエレンピオスで結婚した夫ジュライとの間に生まれる。

ローエン・J・イルベルト【人物】 62歳。カラハ・シャールのシャール家を切り盛りする執事で、当主クレインの相談役。温厚で紳士的で潔癖さと毅然とした態度を兼ね備え、人望篤く徳のある人物である。もともとはラ・シュガル軍の参謀総長すなわち軍師で、芸術的な采配から「指揮者(コンダクター)イルベルト」と呼ばれた。しかし戦友でもあり敬愛する君主でもあったナハティガル王の独裁に心を痛め、やがて軍を去り、2年前にクレインに拾われたことが縁で現在の職を得る。よりよい世の中を求めるクレインの真摯な姿勢に共感し、ナハティガルの片腕であった自分が取るべき立場を模索しつつ、ナハティガルに改心を訴え続ける。なお彼自身が自ら語ることはないが、六家イルベルト家の分家の出であり、姓の「J・イルベルト」は本家筋が所有するラ・シュガル某所の領地名に由来する。若かりしころは軍隊格闘でつねに2位をキープするほどの実力者で、自身も武器野開発にも携わり、現在近衛師団が用いるクロスボウ用の矢は、彼が考案した殺傷精度を極限まで高めたものである。趣味は「こだわり食材の料理」、特技は裁縫。自他ともに認めるチャームポイントは手入れの行き届いた「おヒゲ」。

ローエンオリジナルブレンドティー【飲食物】 シャール家の采配を一手に引き受けるスーパー執事ローエンの、自慢の紅茶。ドライフルーツのピールを散らしたオリジナルで、甘く豊かな香りが乙女たちのささくれた心を解きほぐしてくれる。

蓮華陣(ロータス)【技術】 オルダ宮で用いられている移動手段で、蓮の花が描かれた円陣に乗り上下方向に移動する。ジルニトラ号にも持ち込まれている。

ロラン一家【人物】 元商人の一家。イル・ファンで事業をしていたが、失敗して都落ちし、ジュードの勧めで妻ランナ、娘ロランナとともにハ・ミルに移住する。牛乳の生産や果樹の栽培など、豊かな自然を活かしたビジネスに再起を賭けている。

ロンダウ語【文化】 ロンダウ族の一部の上級貴族にのみ使用を許された言語。リーゼ・マクシアの共通言語とは言語体系や発音がまったく異なる。部外者が詳細を知る機会はほとんどなく、ロンダウ族そのものが解体してしまった現在では、ロンダウ語を耳にする機会はほぼ失われた。なお固有名詞の発音については共通語と同様で、ウィンガルが口走る言葉からは「エリーゼ」、「ガイアス」などの名が聞き取れる。

ロンダウ族【部族】 キタルと並ぶア・ジュールの二大部族で、四象刃(フォーヴ)ウィンガルの一族がその長を務める。二重統治体制を布き、上級部族と下級部族を、政治だけでなく文化的にも厳しく区分しており、部族固有の言語「ロンダウ語」の使用を許されたのは、上級部族でも選ばれた貴族のみであった。20年前のファイザバード会戦においては、最大勢力としてラ・シュガル軍を追い詰めるほどの力を持っていたが、15年前の「モン高原の戦い」において当時の族長ウィンガルがガイアスの配下となったことを機に、部族そのものも実質的に解体した。

わ 行

ワイバーン【生物】 ア・ジュール山岳部に生息する生き物で、巨大な体躯に翼を持つ。生来が利口なため、獣隷術でしつければ飼い慣らすことも可能。また霊力野が発達しており、風の精霊術を使って広範囲の音を捉える能力に長ける。操者はこれを利用し、ワイバーンを一種の集音装置のようにして、微細な音を感知することができるという。

発行人・編集人	浜村弘一
副編集人	坂本武郎
編集長	長田英樹
編集長代理	青山　良
デスク	千葉久子
業務部	森村利佐
PM	川島圭太
印刷	図書印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 電話　0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
構成・執筆	［システム／シナリオ／サブイベント／データ］ 安藤伸一（カラーフィールド） 渡辺幸一（カラーフィールド） 飯田　扶 稲生雄大 大山祐平 ［エクストラ］ 松丸愛紀子
デザイン	MIPO（WonderHearts Planet,inc.）
装丁・デザイン監修	稲葉和恵（ファミ通メディア編集部）
デザイン協力	宮澤洋貴（カラーフィールド）
マップ制作	hiroto（スタジオエスプリ）
イラスト	杉山真理
編集協力	岸本克樹
編集	伊藤昭太（週刊ファミ通編集部）
協力	株式会社バンダイナムコゲームス 株式会社ナムコ・テイルズスタジオ

テイルズ オブ エクシリア パーフェクトガイド

2011年12月20日　初版発行

TALES OF XILLIA
テイルズ オブ エクシリア

■本書は、著作権法上の保護を受けています。（株）エンターブレインの明示の許諾なく、本書の全部又は一部を複製、出版、上映、レンタル、販売、頒布、展示、公衆送信（自動公衆送信可能化を含みます）等することは、法律により禁じられています。

■本書におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、（株）エンターブレインのプライバシーポリシー（URL：http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ先

エンターブレイン カスタマーサポート

電話：0570-060-555（土日祝祭日を除く12:00～17:00）

メール：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

"PS"、"PlayStation"、および "PLAYSTATION" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また "PS3" は同社の商標です。

© いのまたむつみ © 藤島康介 © NAMCO BANDAI Games Inc.
© 2011 ENTERBRAIN, INC.

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-727736-6
Printed in JAPAN